CLUB MSX HNOSTAR

Nº 32 • Septiembre 1995 • 400 ptas.



Interface Scanner
Resumen del test realizado a este nuevo interface

Correo en las BBS
Analizamos los lectores de correo Off-Line para el MSX

Hazlo tú mismo
- Montaje del Z-80H
- Ampliar el Turbo R a 512K

Tecno MSX
- 2ª serie del Graphics 9000
- Interface Bert
- Cómo emular el OPL1 con el Moonsound.

Software View
Bet Your Life, Cyber Sound, X·Z·R·II, MSX-Fan #31

Sumario

REVISTA Nº32 3ª ÉPOCA SEPTIEMBRE 1995

Artículos

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Antonio Fernández Otero, Santiago Herrero, Jorge Ortega García, Alberto Valverde, José L. González, Nexus BBS, Ramón Serna, José M. López, Jaume Martí, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Peter Burkhard, Power MSX, Henk Moesker, Alex Wulms, Luis Pizzuto, Fausto Mollichella, MSX Core Club, M. Schloupt, Rogèrio Bello dos Santos, Stephan Sfarafinski

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎ y Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@redes1.unizar.es
Depósito Legal: C-949/94

Secciones

Tecno MSX
Una nueva sección en donde descubriremos lo más novedoso en cuanto a hard se refiere

Hazlo tú mismo
En este número: Montaje del Z-80H, y cómo ampliar el Turbo R a 512Kb de RAM.

Software

Software View
Los comentarios de este mes son: Bet Your Life, X·Z·R·II, Cyber Sound, y la diskmagazine MSX-Fan #31.

MSX&8Bits
Continuamos con esta sección creada en el pasado número. Esta vez, dos videoaventuras frente a frente, una de NES y la otra de MSX2.

Software
Pocas novedades esta vez. A destacar: MB Mania, Dragon Ball Demo, y Paradream.

Noticias

Noticias
Esta vez hemos tenido que ampliar la sección a cinco páginas debido a la gran cantidad de noticias que hemos recibido a última hora.

The Hnostar News
Todo lo que tenemos que decirte del Club lo encontrarás en esta sección. Incluimos información de última hora.

Editorial

Hemos aprovechado este período vacacional para dedicarnos de lleno al Club, tanto en la confección de la revista como el resto de las actividades que llevamos a cabo. Durante el mes de Agosto hemos recibido, después de una larga espera, los tan esperados GFX9000, los cuales ya se han agotado completamente en Europa y habrá que esperar hasta Noviembre por las nuevas series.

Por cierto, este mes de Septiembre cumplimos 6 años (cómo pasa el tiempo...), pero como nos dijo alguien una vez, «esto tiene que durar, por lo menos, hasta el año 2000».

Hemos recibido bastantes opiniones, todas positivas (gracias) por los cambios de diseño que iniciamos en el anterior número. En este número notaréis un gran cambio en la portada, ya que nos hemos puesto a trabajar un poco para dar un nuevo "look" a nuestro logo. Esperamos que os guste.

De los contenidos de este número poco os podemos contar, es mejor que seáis vosotros mismos los que los vayáis descubrindo. Por cierto, nos han sugerido algunas personas que quizás deberíamos mantener un mínimo de páginas en nuestra revista; bien, lo estamos intentando, y creemos que 40 páginas es una buena cifra. Por supuesto, siempre podrán haber unas cuantas más, todo depende de si surge algo especial.

Por último, el próximo número saldrá a principios del mes de Noviembre y el 34, o sea, el último del año, saldrá en el mes de Diciembre. Después, empezaríamos el '96 con una nueva suscripción. Pero para más detalles os invitamos a leer "The Hnostar News".

La redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

18ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

En el pasado número vimos un procedimiento que nos permitía acceder a las rutinas BIOS de nuestros MSX desde Turbo Pascal. En concreto, para las contenidas en la Main ROM. Pero puede que nos interese acceder también a otras rutinas que no sean las contenidas en la Main ROM, por ejemplo las de la SubROM, las del FM PAC, las del RS-232C, etc. Por lo tanto vamos a modificar un poco el procedimiento para así poder acceder a cualquier cartucho. Seguimos utilizando la misma rutina CALSLT (&H1C), pero esta vez añadiremos a nuestro procedimiento un parámetro más para indicar el cartucho en el cual se encuentra la rutina. Este parámetro se guarda en en byte alto del registro IY con el formato adecuado (ver número anterior). Por lo tanto el programa nos queda de la sigiente forma:

```
PROGRAM MSX_BIOS;
   VAR
    A:BYTE;
    BC,DE,HL:INTEGER;
   PROCEDURE  CALLSLOT(CDIR,SLOT:INTEGER);
   BEGIN
    SLOT:= SLOT SHL 8;       {desplazar a la izda. 8 bits la variable SLOT,}
    INLINE(       {el byte alto toma el valor del byte bajo}
    $3A/A/        {el acumulador toma el valor de la variable A. LD A,(A)}
    $ED/$4B/BC/ {el par de registros BC toma el valor de la variable BC}
    $ED/$5B/DE/ {el par de registros DE toma el valor de la variable DE}
    $2A/HL/       {el par de registros HL toma el valor de la variable HL}
    $FD/$2A/SLOT/          {LD IY,(SLOT) el byte alto tiene el formato del slot}
    $DD/$2A/CDIR/          {LD IX,(CDIR) CDIR es la dirección de la rutina llamada}
    $CD/$1C/$00/           {CALL &H1C, llamamos a CALSLT y se ejecuta la  rutina}
    $32/A/        {la variable A toma el valor de acumulador. LD (A),A}
    $ED/$43/BC/ {la variable BC toma el valor del par de registros BC}
    $ED/$53/DE/ {la variable DE toma el valor del par de registros DE}
    $22/HL);      {la variable HL toma el valor del par de registros HL}
   END;
```

Ahora podemos crear los siguientes procedimientos:

– Para acceder a la Main ROM:

```
PROCEDURE CALL_ROM(DIRECCION:INTEGER);
  BEGIN CALLSLOT(DIRECCION,$00);END;
```

– Para acceder a la Sub ROM:

```
PROCEDURE CALL_SROM(DIRECCION:INTEGER);
  BEGIN CALLSLOT(DIRECCION,MEM[$FAF8]);END;
```

{en &HFAF8 es donde se guarda el formado del SLOT en el que está la SubROM}

O simplemente modificamos los procedures que vimos en el número pasado:

```
PROCEDURE FILL_VRAM(DIRECCION,LONGITUD:INTEGER;DATO:BYTE);
  BEGIN HL:=DIRECCION;BC:=LONGITUD;A:=DATO;CALLSLOT($56,$00);END;
```

Podemos crear un PROCEDURE CALL_RS232 o un PROCEDURE CALL_FMPAC; lo que nos interese. Así nos evitamos tener que crear rutinas que ya estan escritas en la ROM de nuestros MSX y evitamos posibles problemas de compatibilidad entre las distintas generaciones.

Ahora vamos a ver los operadores de manipulación de bits. Estos operadores sólo se pueden utilizar con variables de tipo BYTE o INTEGER,y son los siguientes: AND, OR, XOR, SHL y SHR. Los operadores AND, OR

y XOR funcionan de la misma forma que en BASIC. Esto es, se efectúa la operación lógica deseada entre cada bit de dos variables y el resultado se almacena en otra variable. Ejemplo:

```
PROGRAM OperadorAND;
VAR
 Byte1,Byte2,Byte3:BYTE;
BEGIN
 Byte1:=77;          {Byte1= 0 1 0 0 1 1 0 1}
 Byte2:=62;          {Byte2= 0 0 1 1 1 1 1 0}
 Byte3:=Byte1 AND Byte2;
                     {Byte3= 0 0 0 0 1 1 0 0}
 WRITELN(Byte3);
END.
```

Los operadores SHL (shift-left) 'desplazamiento a izquierdas' y SHR (shift right) 'desplazamiento a derechas' desplazan los bits dentro de un byte a izquierda o derecha. Un byte puede ser desplazado a izquierda o a derecha un número máximo de 8 veces, en cuyo punto todos los bits se ponen a cero. Ejemplo:

```
PROGRAM Desplazamiento;
Var I,A:BYTE;
BEGIN
  I:=255;    {I vale &B11111111}
  I:=I SHL 4; {I vale &B11110000}
  I:=I SHR 2; {I vale &B00111100}
  I:=I SHR 1; {I vale &B00011110}
  A:=I SHL 7; {A vale &B00000000}
END.
```

En un número anterior vimos que desde T.P. podíamos utilizar todas las funciones del MSX-DOS a través de las sentencias BDOS y BDOSHL.Pero si lo que queremos es utilizar las nuevas funciones del MSX-DOS2 estas sentencias no nos van a valer para todas las funciones, ya que muchas de ellas devuelven el resultado de sus operaciones en varios registros y las sentencias BDOS y BDOSHL sólo devuelven el resultado del registro A o del registro HL. Por lo tanto es necesario que nos creemos una función para utilizar las nuevas funciones del DOS2. Aprovechamos la estructura vista en el procedimiento CALLSLOT para crear esta función *(ver listado abajo).*

De esta forma obtenemos los resultados de los registros en sus correspondientes variables. Al igual que ocurre con el procedimiento CALLSLOT.

TURBO PASCAL 3.3

Debido a que se ha perdido el entorno de trabajo de las versiones anteriores de Turbo Pascal, la única forma de trabajar con 'agilidad' con este compilador es desde la Ramdisk. Así tendremos que tener en la Ramdisk un editor de textos y el compilador de Turbo Pascal. Como ya comenté en el número anterior junto con el compilador viene el programa GIOS el cual es un programa residente y que por lo tanto necesita del Memman para su correcta instalación. Debido a esto tenemos que utilizar una Ramdisk que sea compatible con el Memman. Con el MSXDOS2 no he conseguido instalar el programa, pero no puedo asegurar que esto no se pueda hacer ya que yo poseo el MSXDOS2 en disco (y no el original en cartucho). En el caso de que no vayamos a utilizar las sentencias que nos ofrece GIOS, entonces no es necesario intalarlo y por lo tanto podremos utilizar el compilador desde cualquier Ramdisk (incluida la del MSXDOS2).

A la hora de crear un programa el proceso sería el siguiente: escribimos el programa con ayuda del editor, o grabamos y posteriormente lo compilamos. En el caso de tener la suerte de no cometer ningún error se creará un fichero *.COM con nuestro programa. Si aparece un error se parará la compilación y aparecerá un mensaje indicando el error, al mismo tiempo se creará el fichero TURBO.ERR en el cual podremos encontrar la línea el la cual se encontró el error. Volvemos al editor de textos, corregimos el error y repetimos el proceso anterior. La verdad es que se hace un poco pesado. En estos momentos estoy escribiendo un programa simulador de entorno de Turbo Pascal para agilizar todo este proceso. ■

```
PROGRAM MSX_BDOS;
  VAR
   A:BYTE;
   BC,DE,HL:INTEGER;
  FUNCTION BDOS2(FUN:INTEGER):BYTE;
  BEGIN
   INLINE(
   $3A/A/      {el acumulador toma el valor de la variable A. LD A,(A)}
   $ED/$4B/FUN/ {el par de registros BC toma el valor de la variable FUN}
   $ED/$5B/DE/  {el par de registros DE toma el valor de la variable DE}
   $2A/HL/      {el par de registros HL toma el valor de la variable HL}
   $CD/$05/$00/ {CALL &H0005, para ejecutar la función deseadaa rutina}
   $32/A/       {la variable A toma el valor de acumulador. LD (A),A}
   $ED/$43/BC/  {la variable BC toma el valor del par de registros BC}
   $ED/$53/DE/  {la variable DE toma el valor del par de registros DE}
   $22/HL);     {la variable HL toma el valor del par de registros HL}
   BDOS2:=A;
  END;
```



Interface scanner

Cuestiones técnicas

Directamente de Holanda nos acaba de llegar el Interface Scanner para MSX, presentado en la última feria de Tilburg. Éste interface lo podéis conseguir en nuestro Club al precio de 10.000 ptas.

El interface en cuestión es un cartucho en el cual se ha acoplado un conector de 8 pines para conectar en él el escáner. Las pruebas que hemos realizado nosotros han sido hechas con un scanner de color, pero para el MSX sólo sirve el Blanco y Negro, aunque hay varias resoluciones (esto depende del scanner que se tenga).

Respecto al escáner, éste puede ser cualquier modelo manual para PC (u otro ordenador) siempre y cuando tenga el conector Din 8 y permita escanear en blanco y negro. En nuestro Club podéis conseguir uno por 12.000 ptas. El mismo cartucho se encarga de suministrar la corriente eléctrica al aparato, es decir, no hay más que conectar el scanner a la entrada del cartucho, cargar el programa que se suministra y empezar a digitalizar tanto dibujos como textos. El scanner que hemos usado nosotros no ha dado ningún tipo de problemas y sobre la calidad os hablaremos más adelante.

El *software*

Con el interface se suministra un disco con el programa para poder digitalizar con el scanner. Se puede usar los cursores o el ratón (para esto último hay que tener conectado el ratón en el Port B mientras se carga el programa).

Para empezar a escanear se pulsa la barra espaciadora; después se pulsa el botón del escáner, se desliza y ya está. Lo mejor de esto es la rapidez del programa, ya que permite ver lo que se va escaneando a tiempo real, y cuando se termina la pantalla vuelve automáticamente al programa.

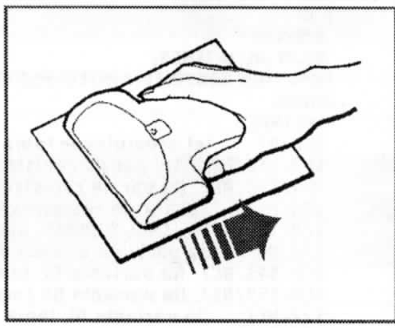


En formato STP podemos definir el área a grabar

Hay una serie de opciones adicionales, a las cuales se accede pulsando [Return] sobre ellas. Son las siguientes:

Mode: Se selecciona el formato de pantalla: STP (Las que se cargan en Dynamic Publisher y Aladin), ICD (Desconozco qué programa utiliza esta extensión) y SC6 (Screen 6; permite hasta tres pantallas, es decir, para capturar una foto grande, ésta se divide





La imagen muestra el sentido más adecuado que se debe seguir para escanear.

en 2 ó 3 partes, que después podemos juntar con el D.P. ó Aladin). Por supuesto, las imágenes en Screen 6 se pueden modificar con cualquier programa de dibujo.

Pages: Para STP e ICD sólo se permite una página (una página equivale a una pantalla en Screen 6) y para SC6 se pueden seleccionar 1,2 ó 3.

Printer: Se selecciona aquí el tipo de impresora: VW0030, 1421, HP, EPSON,...

Print: Pues eso, imprimir. Hay que decir que por ejemplo, en la impresora NMS1431 el programa hace 3 pasadas por cada línea, con lo cual el dibujo queda al final muy bien impreso.

Scan: Para empezar a escanear (es lo mismo que pulsar la barra espaciadora).

Save: Para grabar la imagen captada. En STP podemos seleccionar la parte que queramos, para ello pulsamos Space para seleccionar el primer punto, arrastramos el puntero y volvemos a pulsar Space; después, otro Space y ya está. En SC6, cuando hay varias pantallas, la extensión con que se graba es Nombre.SCA, Nombre.SCB y Nombre.SCC. Como muchos programas no admiten esta extensión, debemos cambiarla a algo como: Nombre1.SC6, Nombre2.SC6, Nombre3.SC6.

Load: Podemos recuperar alguna imagen para, por ejemplo, imprimirla.

Manos a la obra...

La verdad es que poco se puede comentar acerca de cómo se debe escanear. En la figura podéis ver cómo se debe mover el escáner. Es importante mantener una velocidad constante, pero nunca muy deprisa ya que de hacerlo, la imagen saldría "achatada", y perderíamos definición. Con un poco de práctica esto se domina pronto.

Hay que señalar un punto importante y es a la hora de digitalizar fotografías que ocupan más de una página. No sé si este "defecto" es de mi scanner o del programa. Se trata de que cuando se nos acaba la pantalla, al cambiar a una nueva (el programa hace como un "set page") en el scanner se pierde momentáneamente la luz (es como un flash) y si estamos scaneando a una velocidad constante, al pasar de una pantalla a otra quedará una línea negra (más o menos gruesa dependiendo de la velocidad). Para solucionar esto, lo que yo hago es calcular más o menos cuando se va a producir el corte y en ese punto, mover el scanner milimétricamente hasta que pase de pantalla y después ya seguir a la "velocidad" normal. Sin embargo, esto no ocasiona graves problemas, es todo cuestión de práctica y técnica.



Podemos captar imágenes de todo tipo, desde comic, fotografías, texto...



Desde programas como Aladin podemos manipular las imágenes obtenidas.

La calidad

La verdad es que me quedé sorprendido de la buena calidad que era capaz de conseguir. A pesar de trabajar en blanco y negro, la calidad seguramente os sorprenderá. Por supuesto, las fotos no salen muy bien, pero ajustando el brillo del scanner, hasta las fotografías en color os pueden salir bien.

Sin embargo, lo que mejor salen son los dibujos en blanco y negro (y también los dibujos de cómics). También podéis probar a digitalizar texto porque éste queda muy bien. Dependiendo del scanner podéis tener varias resoluciones.

¿Y ahora qué?

La pregunta que os podéis plantear ahora es dónde podéis usar estas imágenes. Bien, todo depende de las necesidades de cada uno. Lo más normal es usar estas imágenes en el popular Dynamic Publisher, o mejor aún, en el Aladin, desde el cual podéis maquetar una página con trozos de texto captados con el scanner (por ejemplo, para títulos), insertar columnas de texto y dibujos, etc. Además, podéis manipular las imágenes, aplicar color, imprimir en color, etc.

Resumiendo, que el scanner ofrece un montón de nuevas posibilidades para el MSX.

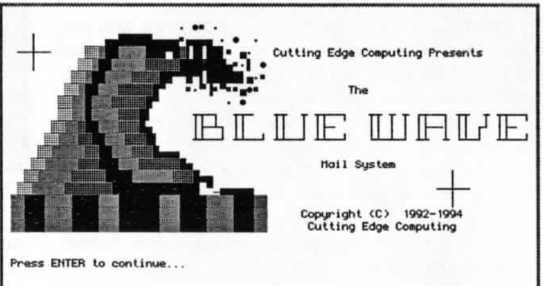
Además, sólo es necesario disponer de un MSX2 y un scanner y ya está. ■ ***Alvaro Tarela***



LECTORES DE CORREO OFF-LINE

Como os dije cuando escribí el artículo sobre las BBS, dedicaría otro para la parte de correo electrónico. Pues bien, ha llegado el momento e intentaré dejar claro este tema.

El correo en las BBS se puede trabajar de dos maneras: Una es EN LINEA, es decir, escribir o leer mensajes cuando estamos conectados a la BBS y la otra forma es FUERA DE LINEA (OFFLINE).



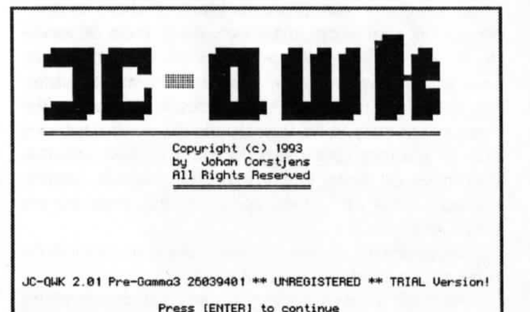
MODO EN LINEA

Como os dije, para operar de esta manera debemos estar conectados a la BBS y elegir la opcion de MENSAJES. Una vez hecho esto, nos muestra una serie de opciones como Leer, Escribir, Cambiar de Red , Area, etc.

Si deseamos escribir o leer mensajes debemos situarnos en el Area correspondiente al tema que nos interese. Cuando ya estamos seguros que nos encontramos donde queremos, podemos leer los mensajes todos o bien seleccionando por destino, procedencia, etc. O bien escribir un mensaje a otro usuario de la BBS en el caso de encontrarnos en el Area Local, o a otros usuarios a Nivel Nacional a través de Fidonet u otras redes de comunicación que existen (Puede ser Internacional).

Para escribir mensajes, el proceso es:

- Situarnos en el Area correspondiente (o Red de comunicaciones)
- Seleccionar Escribir mensaje
- Cuando aparece To: escribir el nombre a la persona que va dirigido
- " " Subject (Tema): escribir el título de lo que va a ser el mensaje que vamos a escribir. (Por ejemplo, si vamos a pedir información sobre el Ted, el título podría ser 'Ted')



- A la pregunta, si deseas que tu mensaje sea privado elegir lo que consideréis oportuno.

Llegados a este punto, nos aparecerá el editor en el cual escribiremos nuestro mensaje y terminado de escribir hay que grabar el mensaje con la opción de Salvar o Grabar (depende de la BBS). De este modo nuestro mensaje queda archivado en la BBS y puede ser leído por otro u otros usuarios.

La utilización del modo en LINEA supone que nuestra conexión con la BBS sea más prolongada si lees o escribes una cantidad importante de mensajes. Pero tiene la ventaja de leer o contestar de una manera rápida si se está esperando algun mensaje en concreto.

MODO FUERA DE LINEA (OFFLINE)

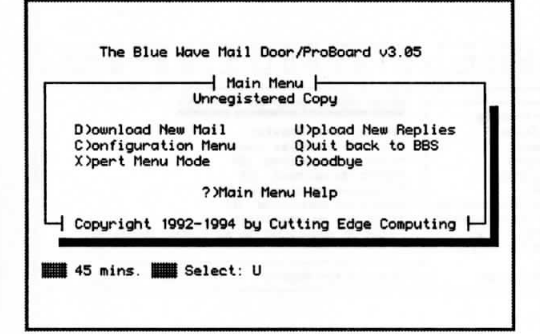
Este modo de operar está basado en coger un fichero de la BBS en el cual se encuentran los mensajes que previamente hayamos seleccionado, y después leerlos o contestarlos ya sin estar conectados.

Pasos a seguir:

Conectaremos con la BBS, y una vez que nos aparezca el Menu, seleccionamos QWK (En Nexus BBS es pulsar B) y la BBS carga el programa encargado de esta función. Como es de suponer, nos aparece un nuevo Menu en el cual se pueden ver estas opciones:

DOWNLOAD
UPLOAD
CONFIGURACION
SELECCION DE AREAS
PROTOCOLO
RESTORE POINTER ETC...

Estas opciones difieren de una BBS a otra dependiendo del programa que utilizen: Silver Xpress, JCQWK, OLMS, PROBOARD, etc. Estos son algunos que yo conozco pero todos son válidos para noso-



tros. Así, pues, podemos encontrarnos la selección de Areas y protocolos dentro de configuracion, así como tener más o menos opciones, pero las mencionadas anteriormente son las básicas.

En primer lugar debemos ir a Configurar para que el fichero que recibamos sea lo que nosotros queremos. Para elegir protocolo seleccionamos uno que disponga el programa de comunicaciones que vayamos a utilizar para la conexión. En el supuesto de que sea el Cacis será el Xmodem o el Ymodem.

Para el compresor hay que tener en cuenta que existen versiones del PKZIP v2.04 o posterior, LHA v2.13 o posterior, que en el MSX no funcionan los descompresores con los ficheros que generan estos. Pero se pueden elegir versiones anteriores o el ARJ, ARC, LZH, etc. La extension LZH también la descomprime el Pmext.

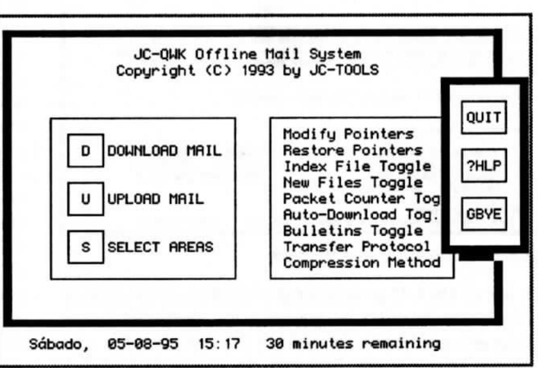
Continuaremos seleccionando las Areas. Hay que tener presente que algunas BBS como Nexus las puede tener tambien separadas por Redes (por ejemplo si deseamos elegir el Area MSX_C que está en la red de Fidonet primero elegimos red y después nos muestra las Areas de esa Red –Apunte: en Nexus el Area de MSX_C se llama MSX SPAIN y es la número 2–). Un Area que es importante coger es el Local en el cual están los mensajes de los usuarios de esa BBS y es más casera.

Es posible que al tiempo que vamos eligiendo Areas nos pregunte cosas como si queremos recibir todos o sólo los que van dirigidos a nuestra persona. Id respondiendo lo que creais conveniente. Restore Pointer es poner a cero nuestro casillero de mensajes.La primera vez que se va a utilizar esta forma de recibir correo es conveniente vaciarlo, ya que si no puede prepararte un fichero enorme. Esta operación la realiza automáticamete cada vez que recibamos el fichero con el correo, es decir despues de realizar el Download correctamente.

La opción Download se elige para que nos prepare el fichero, es decir, coge los mensajes y luego los comprime y a continuacion pasa al envío. Como en otras opciones, aquí también es posible encontrarnos que la opcion de preparar fichero (paquete) esté en diferente opcion que la de download y por lo tanto en este caso lo primero sería preparar paquete y a continuacion el download. El paquete que se nos envia será de acuerdo al método de compresión antes configurado así como el envío se efectuará con la norma preseleccionada.

Upload, opcion que se usará cuando nosotros queramos introducir a la BBS los mensajes creados con nuestro lector de correo del cual comento un poco más adelante.

Una opcion que no quiero dejar de comentar y que es posible encontrar es el envío de ficheros con extension NDX. Esta opción nos puede ser útil si usamos el programa QWK4MSX, por ser el formato utilizado por este programa. Pero estos ficheros *.NDX no son necesarios para su utilización ya que es posible construirlos con los ficheros MESSAGES.DAT y CONTROL.DAT y estos sí son los importantes del correo QWK. En el caso de la utilización del QWK4MSX hay un fichero el NDX.COM que se encarga de pasar los mensajes de formato *.DAT a *.NDX. Espero que después de este rollo tengáis algo de idea de esto a los noveles o de ayuda a los iniciados.



Ahora vamos a suponer que ya hemos realizado un Download y tenemos el fichero o paquete en cuestión. Si es de Nexus será NEXUS.QWK. En primer lugar hay que utilizar un descompresor que será el apropiado de acuerdo con el de la configuracion (si elegimos el LHARC podremos utilizar el Pmext). Una vez realizada esta operación tendremos los ficheros MESSAGES.DAT y CONTROL.DAT que antes comentábamos y algún fichero más que nos envía la BBS en pantallas ANSI pero que no son necesarios para el funcionamiento del Lector de Correo.

Y llegado a este punto ya está dispuesto para su utilizacion con el Lector de Correo que queramos usar. Yo conozco tres Lectores de Correo QWK para MSX y son: CRR, QWK4MSX y el OFFLINE122. De este último sólo he visto una demo pero te deja trabajar con él varias veces y podéis ver el resultado.

OFFLINE122

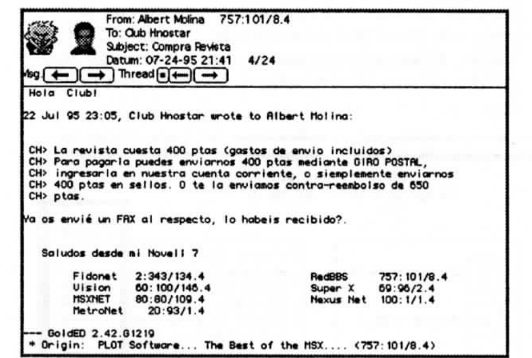
Además de lo anterior, dispone de un propio editor de texto, conversor de ficheros *.DA a *.NDX ,



permite escribir línea TAG y el manejo es bastante sencillo a través de Menus . Para mí no me gusta mucho el editorde texto ya que cuando quieres quotear (esto es, que cuando quieres contestar algún mensaje, puedes insertar tus líneas en el antiguo) es bastante complicado. Por lo demás es un buen programa de procedencia Brasileña.

QWK4MSX

Este es holandés y lo componen varios ficheros que corresponden a las diferentes tareas a realizar. Estos son el NDX.COM, QX.COM, QREPLY.COM y varios *.BAT en los cuales esta la configuración de todo. También necesita un editor de texto como pue-



Lector de Correo ALICE, para Macintosh.

de ser el TED. El programa principal es el QX que es el que nos muestra en pantalla los mensajes y las opcones que tienes. Es fácil de manejar con los cursores y TAB, CR etc. Dispone de ayuda. El QREPLY sólo lo utiza para preparar los mensajes escritos y transformalos a *.MSG que es un sólo fichero pero puede contener muchos mensajes.

Pero tiene un incoveniente, y es que algunos caracteres de mensajes escritos con PC salen raros y a veces es difícil leer los mensajes.

CRR v.1.60

A mi parecer, el Lector de Correo más completo de los mencionados. Aunque si bien es algo lento a la hora de pasar los ficheros *.DAT a *.XRS, formato en el que trabaja. Luego es tan rápido como los otros y además dispone de opciones que los otros no tienen. Por ejemplo, está preparado para NETMAIL y trabajo con direcciones. Esto es que si tú tienes asignado un número de Fidonet o de cualquier otra red, el mensaje escrito a esa direccion sólo te llegara a ti.

Tambien en el fichero DEFAULTS.CRR (si no está debemos crearlo) se encuentra la configuración del programa y lo adaptaremos a nuestro gusto en Drive, editor, compresor, cómo empezar la contestación de los mensajes y más opciones. Otra cosa que tiene es la de leer los mensajes en varios días sin tener que leer todos los anteriores otra vez o acordarte de dónde llegabas pues salva la posicion donde te encuentras y en su próximo uso comenzará por ahí. En fin, cosillas que los otros no disponen. Pero tambien tiene un fallo, que no acepta los acentos y la eñe, pero esto para los del turbo R nada.

```
Building mail data...
Logon Name: Club Hnostar                              Keyword Scan: OFF
Alias Name: Club Hnostar                              Filters Scan: OFF

      Area            Flags  Total   New  Keywords  Filter  Personal  # DL'ing

  1»GENERALEDIL .... P+All    486    11      0         0        0         1
198»NEMALEDIBBSL ... P+All    331     0      0         0        0         0
199»COREPRIVADOL ... Force     10     0      0         0        0         0
207»CORESYOPEDIL ... P+All    133     2      0         0        0         0
219»R34MAC ......... P+All     16     2      0         0        1         1
295»R34DISGRAF ..... P+All     77     9      0         0        0         0

                     Grand   1053    24      0         0        1         2
                     Totals  Total   New  Keywords  Filter  Personal  # DL'ing

Preparing to bundle mail...
Progress:
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Building new files list since last mail download...
```

Para convertir los ficheros *.DAT a *.XRS debes teclear CRR QWK (debes dejar espacio entre ambas palabras). Esto sólo se utiliza cada vez que se tiene paquete nuevo. Si no es así entraremos en el programa con CRR. También decirte que todos los lectores tienen la opción de pasar los mensajes a fichero ASCII; a esta operación se la denomina Exportar mensajes es muy útil si se desea guardar alguno, ya que cada vez que se introduce correo nuevo borra lo anterior.

Espero que esto te sirva de ayuda, pero la elección del Lector de Correo es tuya. Suerte y a disfrutarlos.■***Santiago Herrero***

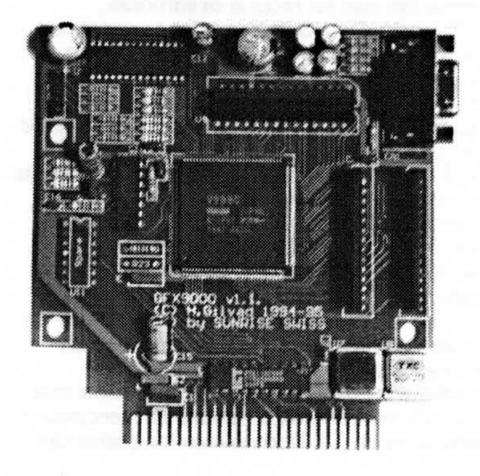
TECNO MSX

Graphics 9000

Durante este verano hemos recibido los nuevos cartuchos Graphics 9000, pertenecientes a la segunda serie.

Por fin hemos tenido la oportunidad de probar más a fondo el Graphics 9000. Estos nuevos GFX9000 pertenecen a la segunda serie, el cual ha tenido una "tirada" de cien ejemplares, por lo que pronto se han agotado. En estos momentos no es posible comprar ninguno más, habrá que esperar por la tercera serie, la cual estará disponible en Noviembre.

Lo primero que llama la atención del GFX9000 es que han reducido su tamaño; ahora es casi como el del Moonsound. Esto se ha hecho para que pueda alojarse dentro de las cajas del modem de Philips (NMS1250). Sin embargo, pese a lo que nosotros os habíamos anunciado, estos GFX9000 no incluyen la

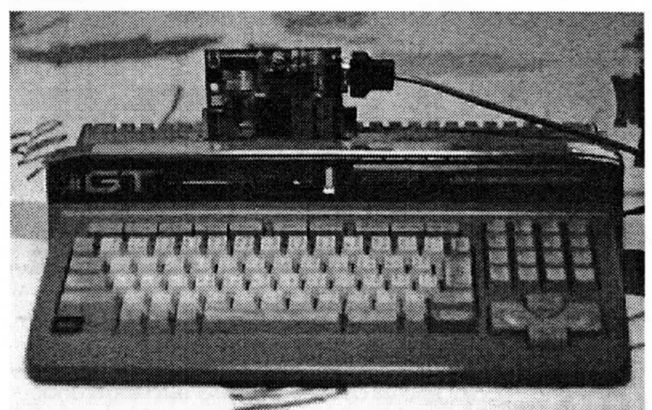


caja. Esto es debido a que se está esperando a conseguir estas cajas.

Con el GFX9000 se acompaña un cable, ahora mucho mejor montado y más flexible, para conectar el cartucho a la entrada Euroconector de 21 pines del televisor. Esta vez hemos podido probar el GFX9000 por completo, es decir, hemos probado algunas nuevas posibilidades del Power Basic, para lo cual es necesario tener un Turbo R (se rumorea sobre la posible existencia de una versión para MSX2). Aunque se acompañan manuales, la mejor forma de aprender las nuevas posibilidades es probando unas cuantas demos y "desmenuzarlas", probando todos los comandos.

Pese a lo que pueda parecer en un principio, la programación en Basic es muy sencilla, es decir, casi podríamos decir que para hacer un juego, bastaría tener unas cuantas nociones de los comandos COPY, SPRITE, COLOR, SET SCROLL... y poco más. Por el momento no comentaremos cómo se programa en Power Basic, sobre todo porque nosotros no somos ningunos expertos en el tema. Quizás en próximos números os daremos algunas nociones.

Para terminar, tenemos que comentar un "fallo" que hemos encontrado en los GFX9000. El caso es que nosotros estuvimos probando el cartuchos varios días sin observar nada en especial. Sin embargo, nos llamó un usuario al que se lo habíamos vendido, comentándonos que los colores le salían todos oscuros; él creía que podía ser por la marca de su televisor... "Vamos a probarlo otra vez", nos dijimos, y cual es nuestra sorpresa al ver que también nos pasaba lo mismo... Así que más o menos estuvimos una tarde entera probando los cartuchos y no dábamos con el fallo (probamos a mirar el cable, el televisor, a cambiar de slot, de ordenador, pero nada...) Al final ya no nos salía bien nunca, así que decidimos dejarlo;



pero más tarde lo volvimos a intentar de nuevo y ¡sorpresa!, funcinaba bien. (Bueno, funcionar funciona, pero no visualiza bien los colores). Total, que pensando un poco dimos con el problema: Al parecer los cartuchos necesitan un tiempo de "reposo" (para enfriarse o descargarse, quizás, no lo sabemos con certeza) para que vayan bien. Es decir, la primera vez que insertas el cartucho, verás la imagen toda en blanco. Pero si apagas el ordenador (desconectarlo, no hacer un reset) durante unos pocos segundos y lo vuelves a encender, la pantalla aparecerá en gris y los colores saldrán mal. Para solucionarlo, debes mantener apagado el ordenador durante al menos 20 segundos y después volver a encenderlo.■ ***Alvaro Tarela***

Interface BERT

Como complemento al artículo publicado anteriormente en la revista sobre discos duros, he creído conveniente hablar de esta interface para darla a concocer entre vosotros.

Especificaciones técnicas
Dimensiones: 110x70x19 mm (cartucho Konami)
Velocidad: 37 Kbytes/seg. (MSX2/2+/T-R)
ID-Números: 0 a 87, ID=7 corresponde a la Interface Bert.
Discos duros a conectar: 7
Tamaño de las particiones: 32 Mbytes
Número de particiones: 15

El *software* de la BERT cumple con el Protocolo Microsoft/Ansi SCSI, por tanto se pueden usar discos duros SCSI-1, SCSI-2 y Fast SCSI-2. También pueden usarse SCSI Floppy Drives de Extrema o Alta densidad porque el *software* reconoce las disqueteras SCSI.

El DOS 2.32 está integrado en la Bert, por tanto sólo necesitas un slot y tu ordenador MSX2 debe tener un mínimo de 128 Kbytes de RAM o memoria principal. También dentro de la Bert están el Disk-Basic 2.03, Kanji con International Keyboard en lugar del japonés. Los contactos del cartucho son en oro plateado. Con la BERT se puede construir un sistema de trabajo de 8 componentes SCSI, de los cuales 7 pueden ser discos duros, cada uno con su propio ID (0-6).

El tamaño de un *diskcluster* es 512Kbytes, con 16 bit, HL-registros, un máximo de 2x16x512= 65535x512= 32 Mbytes pueden ser direccionados.

Un disco duro puede ser dividido en partes, llamadas particiones. Con el MSX el tamaño máximo de tales particiones es 32 Mbytes, aunque siempre puedes elegir o usar otras más pequeñas. Otras interfaces SCSI para MSX te ofrecen un máximo de 7x32= 224 Mbytes pero la Bert usa el único método de *swapping* o intercambio.

Es un poco difícil de explicar, pero su funcionamiento puede ser mejor comparado con la función Mapper del Memory–Management en el MSX2, donde puedes seleccionar 64 Kbytes=4 partes de 16 kbytes –llamadas Mapas– hasta un total máximo de 4096 Kbytes= 256 mapas. Esta selección con los Mapas es llamada Mapeado. Con la Bert puedes hacer más o menos lo mismo con las particiones, esta selección es llamada "swapping". Cada número ID puede intercambiar (*swap*) 15 particiones, esto te da 15x32= 480 Mbytes de disco duro. Usando modernos discos duros SCSI-2 con LUN-target ID, entonces es posible conectar 7 LUN-Targets a cada número ID dando un total de 7x480= 3360 Mbytes por número ID, se pueden conectar un máximo de 55 discos duros de 480 Mbytes a tu ordenador MSX.

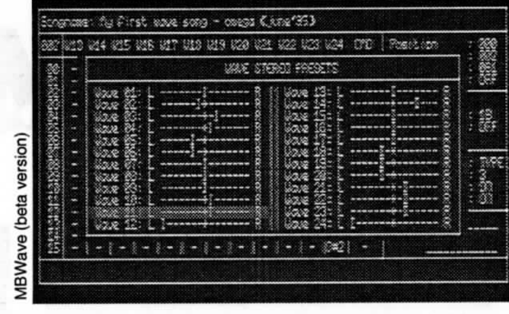
Con la BERT se pueden operar más de un ordenador o disco duro. Hay una versión especial para Turbo R pero no usa las cualidades del R800. No es la interface más rápida, pero sí la más versátil del mercado, su precio es de 175 Florines más los gastos del

correo; el cable de 75cm. vale 20 florines y cada metro adicional, 10 florines.

La dirección para pedir esta interface es:

Habs & Aly Oranje
Tollenslaan 153
2741 XZ Waddinxveen
Holanda

Yo he recibido hace unos días esta interface pero aún no la puedo usar plenamente porque no tengo el disco duro. Puedo deciros que con ella no se pueden usar streamer ni CD aunque este grupo está trabajando en ello aún y seguramente esto le será añadido en el futuro, yo precisamente quiero montar en mi MiniTorre además del disco duro, el expansor de slots y los dos periféricos antes mencionados, así que seguramente me compraré también la interface de Gouda, con lo que el probelma para mí queda resuelto. Nota: Este artículo ha sido traducido en base a la infromación técnica facilitada por Kees Folst y Hans Oranje sobre dicha Interface.■ ***Alberto Valverde***


MBWave (beta version)

Moonsound

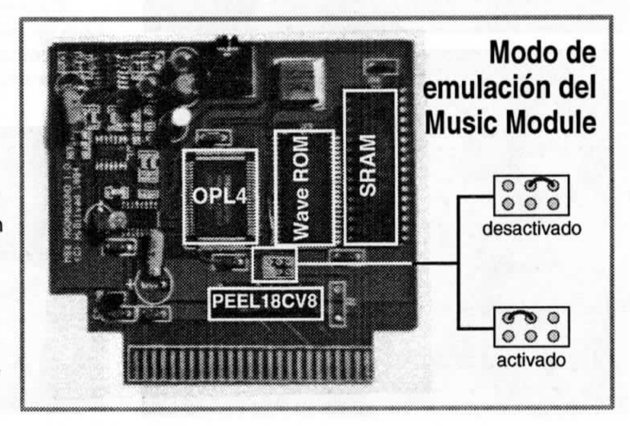
Aquí os explicamos cómo hacer compatible el OPL4con el Music Module.

El OPL4 debería ser compatble con el OPL3 y, por consiguiente, con el OPL2 y OPL1. Si se coloca el 'jumper' de modo que el OPL4 sea accesible desde los puertos &hC0-&hC3, entonces los programas para el Music Module (sólo la parte FM) trabajarán con el Moonsound. Sin embargo, algunos "Drumkit" usan rutinas que 'cuelgan' el ordenador debido a que los bits del OPL4 no tienen la misma función que en el OPL1. Estas rutinas esperarán, esperarán y esperarán por la parte PCM del Music Module para prepararse para otra tranferencia de datos PCM.

Bien, después de esta breve introducción técnica, pasemos a los "hechos". El Moonsound cuenta con unos interruptores (*switchs*) con los cuales podemos activar o desactivar la emulación de la parte FM del Music Module de Philips. Los registros FM del OPL4 deberían estar localizados en las direcciones &hC4-&hC7 pero algunas veces el chip 18CV8 los hace visibles desde &hC0-&hC3. Podemos colocar un 'jumper' para asegurarnos de que los puertos &hC0-&hC3 estarán desactivados o activados todo el tiempo. En la figura tenéis el esquema del Moonsound y os hemos detallado dónde se encuentran esos 'jumpers'. El 'jumper' es cuestión está formado por 2x3 agujeros, de los cuales sólo nos interesan los 3 de arriba. Conectando (uniendo con un cable, por ejemplo) el agujero del centro con el de la izquierda, activaremos la emulación del Music Module FM. Y conectando el del medio con el de la derecha, la desactivaremos.

¿Qué significa todo esto? Bien, pues en modo emulación, el Moonsound funciona como un Music Module (aunque no es 100% compatible con el OPL1 por carecer del denominado bit 'Drumkit dowload Ready'), aunque algunas músicas pueden colgar el ordenador cuando intentan cargar un Drumkit al Sample RAM.

Cuando se hicieron los Moonsounds, si éstos no venían con el 'jumper' conectado, algunos venían con emulación mientras que otros no. En la mayoría de los Moonsounds la emulación 'parpadea' entre emulación y no emulación. Esperamos que con esto os hayamos aclarado todas las dudas.■



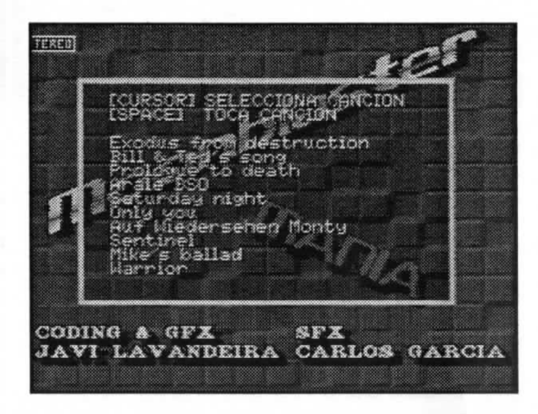


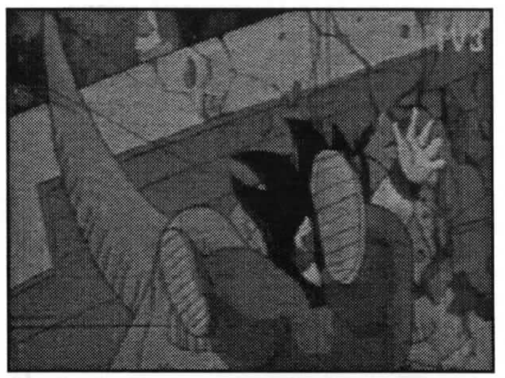
MB Mania #1

Javi Lavandeira/Carlos García

Esta demo musical se presenta en un disco y ha sido realizada por Javier Lavandeira y Carlos García. En ella podremos escuchar diez melodías algunas de ellas adaptaciones de canciones conocidas, como la banda sonora originalde Arale o Sentinel, de Mike Oldfield. He tenido la oportunidad de escucharlas con el Moonsound y la verdad es que suenan de maravilla, sobre todo la parte de percusión.

Poco más podemos decir de ella, sólo que fue vendida en la pasada edición de Tilburg de la mano de FKD y al parecer se vendió bastante bien.■







Dragon Ball Demo

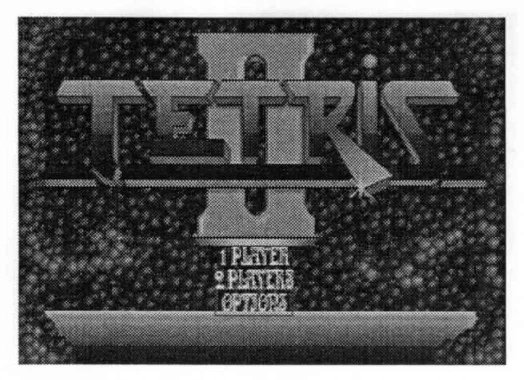
FKD-Magicians (Turbo R)

Esta demo nos ha sido remitida por el grupo **FDK-Magicians** y se presenta en dos discos. Por el nombre ya se puede deducir de qué trata la demo: pues de eso, de la serie de dibujos "Dragon Ball".

En la demo visualizaremos una serie de digitalizaciones en *screen* 12 de la serie ya citada, junto a unas breves animaciones. Además, cuenta con sonidos digitalizados (PCM) por ejemplo cuando pide "Change Disk" y al final, cuando dice el nombre de "FKD-Magicians".

Poco se puede comentar de una demo de estas características. Siendo objetivos, podemos decir que esta demo es bastante pobre, ya que sólo se basa en colocar unas digitalizaciones (ni siquiera se han mo-





lestado en borrar el logotipo de la televisón –TV3– de las imágenes) y unas cuantas animaciones. Además, ni siquiera han aprovechado bien el sonido PCM, ya que éste es de bastabte mala calidad. Resumiendo, una demo que se hace en una tarde...

Nota: Que quede claro que nuestra intención no es criticar al grupo FKD ni a las demos nacionales, pero creemos que hay que ser objetivos y sabemos que en nuestro país se pueden hacer cosas bastante mejores (si se pone un poco de interés, claro).■

Tetris II Promo

R.A.M.

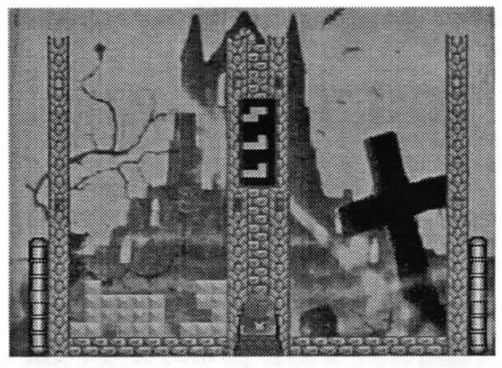
Con el fanzine I.C.M. de Italia nos ha llegado este "Promo Disk" del Tetris II Special Edition, del grupo R.A.M. (**R**enegade –Gianluca Lazari–, **A**rctic Soft y **M**icro Tech –Marco Rosini–, y la colaboración musical de Danilo Danisi). El programa sólo corre en los MSX2+ y Turbo R, con al menos 256Kb de Ram, DOS2 y, opcionalmente, Music Module ó FM-Pac.

El juego se basa en el clásico Tetris, pero incluye una serie de mejoras. En el menú principal podemos seleccionar 1 ó 2 jugadores y Options –esta última opción no disponible en la demo–. En el modo de dos jugadores el segundo jugador debe manejar los controles con un joystick. La demo incluye un total de tres melodías: La del inicio, y dos distintas para los dosd ecorados distintos que tiene el juego. Estas músicas son realmente muy buenas, sobre todo con Music Module.

Cada fase cuenta con una digitalización de fondo que parece ser en Screen 12 y que realmente le dan mayor vistosidad al juego.

Poco más se puede decir del juego, ya que no es más que otra de las muchas versiones del Tetris.

Lo malo del juego es sin duda, el tiempo de carga, pero esto no es ningún problema si lo instalas en el disco duro, ya que así las fases se cargarán en unos segundos de nada.■

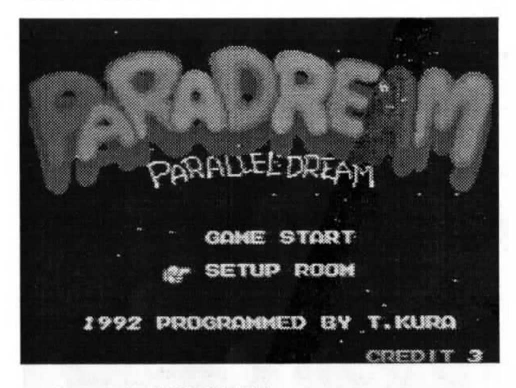


Paradream

T. KURA

Este juego para Turbo R viene incluido en la "Magazine Summer 92".

Antes de empezar a jugar nos colocaremos en el Setup Room y luego en Dick Stock, donde aumentaremos nuestras vidas de 3 a 5, el nivel lo dejaremos normal. Las armas que utilizaremos serán: Bola Azul= Short Laser, Bola Roja= Hyper Bomb, Bola Verde= Braster.



Dream 1, WOODLAKE

En la primera fase, que es la más fácil, hay que conseguir matar al máximo número posible de enemigos, incluidos sus disparos, y para ello utilizaremos la Bola Verde (Braster) que va directo a los enemigos. Así conseguiremos vidas extras.

Para matar al enemigo de final de fase primero mataremos a las flores y peces que hay a nuestro alrededor (muy rápidamente), después nos aproximaremos a la cabezas de madera, nos situaremos justo encima de su boca, casi tocándolo, y le dispararemos hasta que deje de soltar bolas verdes, luego iremos debajo de él hasta que acabe de disparar y vol-

veremos hacia su boca donde repetiremos la misma operación hasta que muera.

Dream 2, WINDCAVE

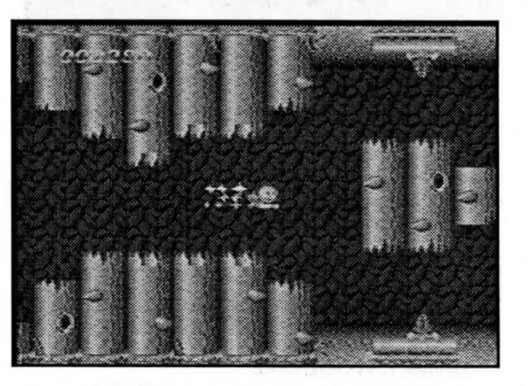
En esta segunda fase seguiremos con el mismo arma, tendremos que tener mucho cuidado con los ventiladores y el viento que sale del suelo y las paredes, además de los murciélagos que nos caen y disparan desde arriba, así como de las nubes que salen de las montañas. En esta fase aconsejo ir por la parte baja.

El enemigo final de fase es una gran nube que mataremos colocándonos en la entrada de la cueva y disparando sin cesar sólo vigilando los disparos que nos suelta ya que las nubes que suelta son destruidas por nuestros disparos.

Dream 3, FIREROAD

En esta tercera fase seguiremos con el mismo arma, teniendo cuidado con los pájaros de fuego y los cangrejos que nos disparan. Habremos de vigilar las rachas de fuego y los soles que nos tiran bolas, estos últimos enemigos disparándoles repetidamente dejan de lanzarnos bolas.

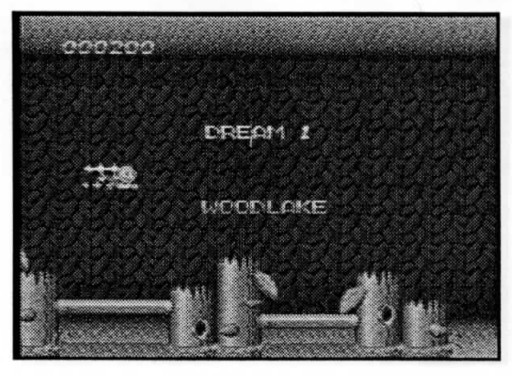
El enemigo de final de fase es un dragón de fuego que nos perseguirá por toda la pantalla. Para eliminarlo nos iremos moviendo en círculo y disparándole a ala cabeza (sin dejar de movernos) y a las bolas de fuego y pájaros que suelta. Para protegernos de su ataque nos iremos escondiendo detrás de los soles.



Dream 4, RUINS

Seguiremos igual, vigilando a las cabezas que nos disparan y a los jarrones; éstos ,si no nos damos prisa en matarlos, sueltan unas monedas que si nuestro disparo las tocan nos persiguen por toda la pantalla hasta matarnos, si es que no las matamos nosotros antes. En esta fase nos tendremos que ir abriendo paso a través de unas bolitas que se destruyen con nuestro disparo. Recomiendo ir por arriba.

Al llegar al monstruo final veremos que es una esfinge, que mataremos disparándole a una joya roja



que tiene en el pecho. Es muy importante no romper las bolitas que hay a nuestro alrededor ya que estas nos sirven de escudo de los disparos enemigos. Hemos de quedarnos lo más retrasados posible e ir disparándole hasta que muera. Si no llegáis con el Braster tendréis que coger el camino de abajo y ponemos en línea con la joya roja.

Dream 5, CRYSTALICE

En esta fase cogeremos la bola azul (Short Laser). Los enemigos son unos pingüinos y osos que nos disparan sin cesar, también hay unas cabezas gigantes que nos disparan unas bolitas que nos persiguen por toda la pantalla.

En enemigo final de fase son dos cabezas. Una con los ojos rojos y la otra con los ojos amarillos. Para acabar con ellas lo primero mataremos a la de los ojos amarillos y luego a la de los ojos rojos, que es más peligrosa.

Dream 6, GHOST CASTLE

Esta es la última fase y la más complicada. Aquí cogeremos la bola roja (Hyper Bomb) que es con el único arma que he logrado matar al monstruo final. Los enemigos son unas arañas verdes que salen de entre las plantas que son del mismo color, y unas calabazas que nos sueltan otras calabazas. También hay unas pequeñas calabazas y unos fantasmas que salen de unas ventanas.

El enemigo final de fase es una gran calavera con un gorro de pirata. Para matarlo nos colocaremos encima de él, de tal manera que las bombas le caigan en los ojos y en la boca. Hay que tener mucho cuidado con los fantasmas que suelta, primero suelta tres hordas de fantasmas normales y la cuarta vez suelta unos fantasmas que van hacia abajo o arriba dependiendo del su color. Una vez hemos conseguido matarlo nos aparecerá su fantasma al que mataremos colocándonos encima de él y disparándole rápidamente las bombas, luego nos alejaremos de él, vigilando que no nos aparezca por el otro lado de la pantalla, ya que la atraviesa, y volveremos a bombardearlo cuando se pare, así hasta que muera. Después veremos la demo final. ■***Jorge Ortega García***

MTI EDIT v. 1.0

(C) MSX-VOYAGERS 1995

MTIEDIT es un programa que viene a complementar a **MIPS**. Con el se pueden crear ficheros *.MTI que luego pueden ser consultados ON-LINE desde el propio programa **MIPS**. La idea es incluir en estos ficheros la información que se crea oportuna para evitar tener que ir a mirarla a un determinado libro o revista.

Por ejemplo si mirando el listado de un programa nos encontramos con la instrucción OUT &H7C,A podemos ir a la opción *.MTI FILES y ver el fichero IOPORTS (incluido en el disco) para saber en qué dispositivo se está escribiendo con esta instrucción (en este caso en el FM-PAC); lo cual es más cómodo que buscar la revista (o libro) en el cual se encontraba la lista de PORTS de E/S.

El programa funciona desde el MSX-DOS y para cargarlo hay que teclear desde el promt: MTIEDIT y pulsar [RETURN]. En algunas de las opciones del programa hay que introducir el nombre del fichero con el cual vamos a trabajar. No es necesario incluir la extensión en el nombre del fichero, ya que el programa le pone automáticamente la extensión.MTI. Estos ficheros están compuestos por una sucesión de registros que contienen la información. Cada registro contiene una cabecera que sirve para que los registros se graben en orden (de menor a mayor). Es recomendable que los ficheros con los que se va a trabajar (o que se vayan a crear) esten en la RAMDISK.

El fichero HELPFILE.HEL está realizado con este programa; si se quiere realizar alguna modificación al mismo, hay que cambiar la extensión del programa por .MTI, hacer las modificaciones que se crean oportunas (recomiendo tener el programa en la RAMDISK), y luego volver a poner la extensión original. Para moverse por las distintas opciones del programa se utilizan los cursores y para seleccionar una determinada opción la barra espaciadora.

OPCIONES

Una vez cargado el programa aparece un menú con las siguientes opciones:

-CREATE FILE: Para crear un fichero de información (*.MTI). Lo primero que hay que hacer es dar el nombre del fichero que se va a crear. A continuación aparece un submenú con dos opciones:

-EDIT REGISTER: Para crear un registro. Una vez seleccionada esta opción el cursor aparecerá dentro de la estructura del registro. A partir de ese momento se podrá empezar a escribir la información que va a contener ese registro, se pueden utilizar los cursores para moverse por todo el registro. Si se lleva el cursor hasta el extremo derecho del registro y se pulsa la tecla INS, todas las líneas que están por debajo del cursor se desplazaran hacia abajo (perdiendose la última) y se habrá insertado una línea en blaco; si en vez de INS se pulsa DEL lo que ocurrirá es que se borra la línea en la cual está el cursor y todas las demás son subidas una línea. En cualquier otro sitio al pulsar INS se inserta un espacio y al pulsar DEL se suprime un carácter.

La línea superior del registro es la cabecera que sirve para diferenciar un registro de otro y para que los registros se va yan guardando en el fichero en orden (de menor a mayor). Esto hace posible que cuando busquemos un determinado registro este se encuentre más rápidamente. Si la cabecera de un registro es EJEMPLO 2 y después se crea otro registro con la cabecera EJEMPLO 1, esta última se guardará en el fichero antes que EJEMPLO 2 ya que la cadena EJEMPLO 1 es menor que EJEMPLO 2; si seguimos creando registros: EJEMPLO 3, ... EJEMPLO 9, el siguiente sería EJEMPLO 10, pero este no se grabaría después de EJEMPLO 9, sino después de EJEMPLO 1. Con lo cual tendríamos los registros ordenados así: EJEMPLO 1, EJEMPLO 10, EJEMPLO 2,... EJEMPLO 9. Para evitar esto las cabeceras han de ser: EJEMPLO 01, EJEMPLO 02,...,EJEMPLO 09, EJEMPLO 10. El mismo problema puede aparecer utilizando letras así que hay que tener un poco de cuidado. Una vez introducida la información en el registro pulsar la tecla [ESC], el registro se graba en el fichero y se vuelve al submenú; si en vez de pulsar [ESC] se pulsa [SELECT] el registro NO se graba y se vuelve al submenú. Para crear otro registro volver a elegir esta opción.

-QUIT: Se cierra el fichero creado y se vuelve al menú principal.

-MODIFY FILE: Para hacer modificaciones en un fichero de información (*.MTI). En primer lugar hay que dar el nombre del fichero que se va a modificar. Seguidamente aparece un submenú con las siguientes opciones:

-NEXT REGISTER: Para visualizar el registro siguiente.

-BEFORE REGISTER: Para visualizar el registro anterior.

-FIND REGISTER: Para visualizar un determinado registro. Hay que introducir la cabecera del registro a visualizar. Esto es más rápido que ir pasándolos uno a uno (si son muchos).

-INSERT REGISTER: Para añadir un nuevo registro al fichero. Este se guardará en la posición adecuada según su cabecera, si son muchos registros, puede tardar un poco. Funciona igual que la opción EDIT REGISTER vista anteriormente.

-DELETE REGISTER: Para borrar el registro que en ese momento se está visualizando. Conviene no abusar mucho de esta opción, puede aparecer algún problema.

-EDIT REGISTER: Para modificar el registro que se está visualizando en ese momento. Una vez acabadas las modificaciones pulsar ESC para grabarlas en el fichero y volver al submenú, si pulsamos SELECT las modificaciones NO se graban y volvemos al submenú.

-QUIT: Se cierra el fichero y se vuelve al menú principal.

-SEE FILE: Para ver el contenido de un fichero de información (*.MTI). En primer lugar hay que dar el nombre del fichero que se va a ver. A continuación aparecen las siguientes opciones.

-NEXT REGISTER: Para visualizar el registro siguiente.

-BEFORE REGISTER: Para visualizar el registro anterior.

-FIND REGISTER: Para visualizar un determinado registro. Hay que introducir la cabecera del registro a visualizar.

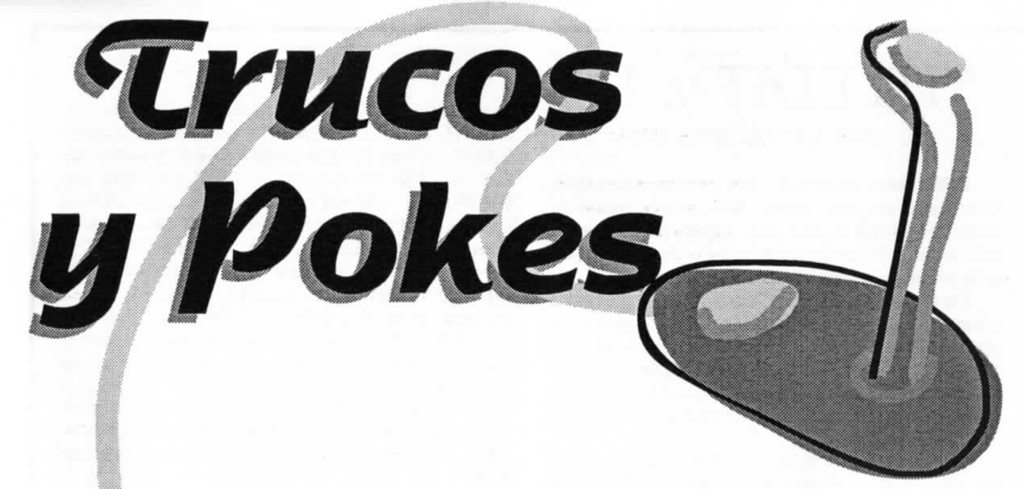
-QUIT: Para voler al menú principal.

-SELECT DRIVE: Para seleccionar la unidad de disco activa (de la A: a la H:).

-DIRECTORY: Para ver el directorio del disco contenido en la unidad activa. Sólo se muestran los ficheros que tengan extensión .MTI (únicamen te aparece el nombre del fichero, esto es, sin la extensión).

-QUIT: Para volver al MSX-DOS.■

Antonio Fernández Otero



Blade Lords

Manuel Pazos nos ofrece esta vez estos dos cargadores:

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF
   3C9210001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001ED
   5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL
   ("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=
   &HDA03:DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 CLS:LOCATE27,2:PRINT"CARGADOR BLADE
   LORDS"
50 LOCATE 30,6:PRINT"1- JUEGO NORMAL"
60 LOCATE 30,8:PRINT"2- JUEGO MODIFICADO"
70 A$=INPUT$(1):IF VAL(A$)=2 THEN 100
80 RESTORE90:A=USR2(903):FORI=0 TO 3:READ
   A:POKE &HC0FF+I,A:NEXT:A=USR3(903):END
90 DATA 54,0,237,176
100 RESTORE140:CLS
110 FOR I=0 TO 1:READ A$,B:LOCATE 30,6:PRINT
    A$" (S/N)";:A$=INPUT$(1)
120 IF A$="S" OR A$="s" THEN P=P OR B
130 NEXT:A=USR2(903):M=&HC0FF:POKEM,0:
    POKEM+1,0:POKEM+2,0:POKEM+3,0:POKE
    &HC11B,P:A=USR3(903)
140 DATA INMUNIDAD,4,5 ESPADAS!!!,8
```

YS III

```
10 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7
   DF3C9210001ED5BF8F70E2FCD7DF3C9210001
   ED5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+M,VAL
   ("&h"+MID$ (A$,1+I*2,2)):M=M+1:NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:
   DEFUSR2=&HDA03: DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 32,1:PRINT"CARGADOR YS I"
50 PRINT TAB(32)"-------"
60 LOCATE 24,5:PRINT"INTRODUCE EL DISCO Y
   PULSA SPACE"
70 IF INKEY$<>" " THEN 70
80 A=USR2(20):M=&HC0CB:POKE
   M,0:POKEM+1,0:POKEM+2,0:A=USR3(20)
90 A=USR2(21):M=&HC06A:POKE M,&H21:
   POKEM+1,255:POKEM+2,255:A=USR3(21)
```

Predator

Si pulsais las teclas **PACK** durante el juego, obtendréis inmunidad.■ *Manuel Pazos*

Madoumonogatari

Para ver el final de cada disco sólo tenéis que pulsar en la demo **[SPACE]** a la vez que manteneéis pulsado el **2**.■ *Manuel Pazos*

The Shrines of Enigma

Las claves para los monstruos son:

Monstruo 1: **QWQEDFII**
Monstruo 2: **QWJEDFRI**
Monstruo 3: **QWSEDGKI**
Monstruo 4: **QWIEAHDI**
Monstruo 5: **QWUEDHMI**
Monstruo 6: **QWVEDHNI**



En esta segunda entrega la N.E.S. vuelve a ser la consola invitada en la sección, aunque esta vez su homólogo será el MSX2. Nuevamente es la videoaventura la protagonista en la sección.

✓ Juan Miguel Gutiérrez

Ya comenté en el número anterior que este tipo de juegos serán los más frecuentes en la sección. Sin más demora, la ficha:

N.E.S.: Faxanadú. Hudson Soft, 1988
MSX 2: Deep Forest. Xain Soft, 1987

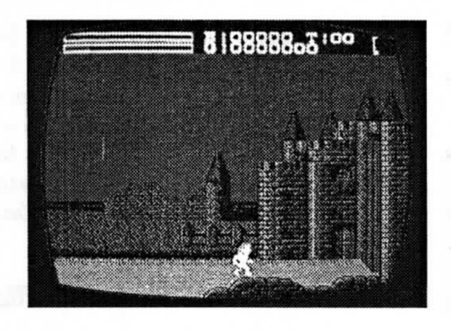
Al contrario que en la ficha anterior, la NES tiene esta vez un año de ventaja. Lo primero que haré seá acercaros la historia de cada juego. En Deep Forest no se cuidó en extremo ya que en las instrucciones que acompañan al cartucho la historia se limita a 8 ó 10 líneas -en Kanji- y aunque los detalles exactos no os los pueda comentar, se trata de la historia típica en la que una chica es secuestrada por las fuerzas del mal y el "prota" se preta a su rescate. En Faxanadú la historia es ciertamente distinta. Tomamos el papel de un aventurero elfo, el cual regresa a su pueblo natal -Eolis- después de muchos años; allí descubre que el poblado está bajo una maldición, lanzada por el señor demonio que vive bajo el Arbol del mundo, en el infierno. Para volver a instaurar la paz, el elfo debe recorrer el árbol y llegar al infierno para destruir al demonio.



Deep Forest y Faxanadú cuentan con una estructura básica similar, es decir, los juegos se desarrollan en perspectiva horizontal y mediante pantallas, nada de scroll. Es un principio en ambos juegos los protagonistas tan sólo cuentan con un arma al principio.

El mapeado del Deep forest es lineal, salvo en contadas ocasiones en las que debe acceder a otras pantallas inferiores, por lo tanto, no representa ninguna dificultad. Esto es todo lo contrario en Faxanadú, donde el factor laberinto se hace patente, lo cual urge la necesidad de confeccionar un mapa si quieres desenvolverte bien en el juego. Ambos protagonistas se ven en la necesidad de aumentar su equipo para poder avanzar en el juego. En Deep Forest esto se limita a conseguir mejor armamento y algunas pociones. Fazanadú se asemeja más a un R.P.G. en este aspecto, ya que además del armamento debemos adquirir armaduras, escudos, llaves, y comprar hechizos y objetos mágicos que nos ayuden en la misión. El tiempo necesario para acabar cada juego es bien distinto. En el juego de Xain no es muy largo y sa acaba de una tirada, mientras, en Faxanadú es necesario la inclusión de passwords. e ir guardando la situación ya que se trata de un juego largo y más complejo. Para acceder a dichos passwords en los poblados que encontramos, además de tiendas de armas, existen unos santuarios cuyo habitante -denominado Mantra- nos ayudará y ofrecerá dichos passwords. En ambos programas antes de finalizar una fase o mundo debemos abatir al guardián de la misma; en Deep Forest estos guardianes son muy inocentes y repetitivos, en Faxanadú hay más variedad y dificultad. También existe mayor número de caracteres enemigos en Faxanadú.

Finalizando con los aspectos técnicos, los gráficos del juego de la NES están casi siempre ambientados en castillos y poblados, el colorido escogido es muy gris, con escasos colores pero usando varias tonalidades de cada uno. Merece mención especial un mundo llamado Mascón, el cual se encuentra envuelto en niebla, creando un ambiente conseguido. En Deep Forest aportaron por la variedad y podemos encontrar fases ambientadas en bosques, desiertos,



cavernas, castillos, etc. dando algo de vistosidad al juego.

Hablando sobre la ambientación sonora, en Faxanadú está muy cuidada, con varaidas melodías cada una, muy acorde a la situación; por otra parte, xain nunca destacó por sus alardes sonoros, también falla en la velocidad y movimiento de los caracteres, cosa que se ha preocupado de cuidar en Faxanadú. Como podéis ver, existen numerosos contrapuntos entre ambos programas, si bien Faxanadú destaca algo más, sin ser una maravilla, ya que todos sus aspectos tienen un mínimo de calidad, mientras que en deep Forest se cuidó el entorno gráfico y el color, y se descuidó sobremanera otros aspectos que terminan afectando a la calidad global del juego.

Pues se puede dar por concluida esta segunda ficha de MSX y 8 bits. Hasta la próxima.

Crimson 3

Este es un juego el cual ya fue comentado en Software View, como todos recordaréis. Se puede decir que consta de 3 partes o misiones, cada una protagonizada por distintos personajes, podemos acceder a dichas misiones mediante ciertos personajes que se encuentran en los poblados.

Me decidí a confeccionar un mapa por el motivo de que los primeros pasos del juego son realmente difíciles y cuesta mucho arrancar. Para ello el mapa de la primera misión, en el cual podéis observar los enclaves más importantes del juego, con sus correspondientes submapeados. Las dos torres y el cementerio se centran como objetivos principales, ya que en ellos se encuentran enemigos finales que hay que abatir. Para adentrarse en las torres -y sobre todo el cementerio- hay que armarse con un buen equipo; las tiendas ideales se encuentran en el poblado señalado con un "X". Un poco más abajo, en el poblado también señalado (con un 2) se encuentra el personaje de contacto para entrar en la misión 2, busca en el sótano de alguna casa.. En algunos lugares pueblan unos personajes que te ofrecen un objeto de valor desorbitado (16.000, 32.000 e incluso 64.000 gold) no son más que fotos de atrevidas chicas, que además ocupan un hueco importante en nuestro equipaje, así que tú verás. Con el mapa y estos pocos consejos espero que te adentres en el mundo de Crimson III. ■

Mapa Torre 1

piso 0 — *piso 1* — *piso 2* — *piso 3*

ENTRADA

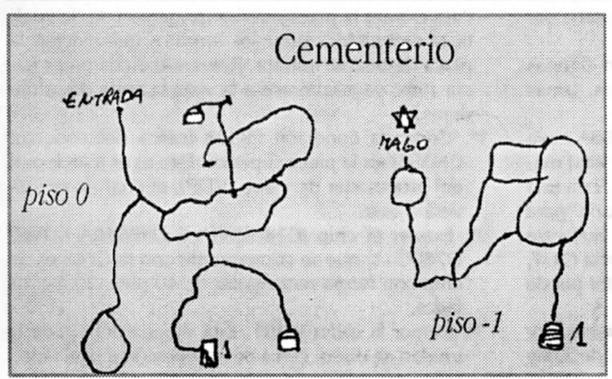
BOSS

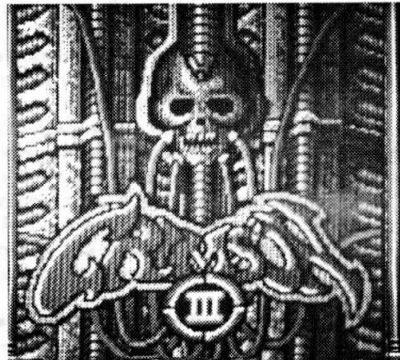
Mapa Torre 2

piso 0 — *piso 1* — *piso 2* — *piso 3*

ENTRADA

Juan Miguel Gutiérrez







EL Z80-H

Introducción

Era a principios de los años 70 cuando Intel dió un paso fundamental en el mundo de los microchips al fabricar el primer procesador de 8 bits, llamado Intel 8080. Esta primera CPU de 8 Bits tuvo una vida muy efímera, ya que apenas salidas las primeras unidades de fabrica, se clausuró su producción en favor del Intel 8088 la primera CPU de 16 Bits. Sin embargo un grupo de ingenieros que había participado en el diseño del Intel 8080 decidió montar su propia compañía en la que pensaban fabricar una versión mejorada del 8080. El nombre de esta compañía es Zilog y el nombre de la nueva CPU fue Z80A, El Z80A tuvo un gran éxito, ya que se trataba de un chip potente y fácil de manejar con una velocidad máxima de 4 Mhz. El Z80A fue la CPU de ordenadores como el Spectrum, Amstrad y MSX.

En 1984 los fabricantes que apoyaban el MSX decidieron sacar al mercado una nueva versión mucho más potente, y le pidieron a Zilog que diseñase un procesador de 16 Bits que funcionase a 8 Mhz y que fuese totalmente compatible con el Z80A, Zilog prometió hacerlo, pero a finales de 1985 este procesador que debería llamarse Z800 no estaba listo, por lo que las compañías MSX se vieron forzadas a montar otra vez el Z80A en el nuevo modelo de ordenador,que por si no lo habíais adivinado se trataba del MSX2.

Aunque el Z800 aparece comentado en algunas revistas y libros especializados, que yo sepa, jamas se ha montado en ningún ordenador.

El Z80B es una versión mejorada del Z80A,cuya principal virtud es que puede ir a una velocidad máxima de 6 Mhz, fue instalado en los MSX2+, con una velocidad de arranque de 4 Mhz necesaria para mantener la compatibilidad con todo el software existente, sin embargo mediante una sentencia OUT, que es distinta para cada marca de ordenador puede ponerse a 6 Mhz.

Puesto que los Turbo R incorporan un procesador R800 + un Z80A parecía que la aportación de Zilog al MSX habría finalizado, cuando de pronto aparece en Holanda un nuevo procesador de Zilog llamado Z80-H, preparado para ser montado en los ordenadores MSX2; las características y avances de este nuevo procesador que en realidad son varios montados en un circuito impreso, son una velocidad de 4-7 Mhz, mejora la velocidad de acceso a disco y lectura escritura en la Ram pero sobre todo optimiza el funcionamiento del VDP, pirmitiéndole trabajar con una mayor velocidad entre otras cosas, el Z80-H puede pedirse al Club Hnostar por el módico precio de unas 6000 ptas más o menos.

A continuación voy a explicar como montar el Z80-H (Z8085) en los MSX2 especialmente en el Sony F700 que es mi modelo de ordenador.

Junto con el Kit 7 Mhz interno los Holandeses envían las instrucciones para instalarlo en los siguientes ordenadores:

–Sony F700 (Instrucciones sin esquema)
–Nms 8235 (Instrucciones con esquema)
–Nms 8245 (Instrucciones sin esquema)
–Nms 8250 (Instrucciones con esquema)
–Nms 8280 (Instrucciones sin esquema)

Aunque no se adjuntan esquemas a las instrucciones del Sony F700 los usuarios de este ordenador que se decidan a instalar el Kit de 7 Mhz no tendrán problema, ya que la instalación en el Sony F700 es algo más sencilla que en los distintos modelos de Philips.

Instrucciones de instalación:

- Desenchufar el ordenador de la red eléctrica.
- Soltar los 4 tornillos laterales que sujetan la tapa superior y deslizar esta hacia atrás suavemente.
- Entonces observamos: a la derecha la unidad de disco, a la izquierda la fuente de alimentación, y entre las dos una placa superior (secundaria) y otra inferior (principal).
- Para extraer la placa superior (secundaria) debemos desatornillarla (los tornillos esta en el lateral de la placa) quedando la placa suelta, únicamente sujeta por los cables que a ella llegan.
- Fijarse bien donde y como va enchufado cada conector (marcar con un rotulador el terminal correspondiente a cada uno).
- Para extraer la placa inferior (principal) dar la vuelta al ordenador, soltar los tornillos que sujetan la placa deslizante inferior. Retirando dicha placa hacia atrás, ya tendremos a la vista la zona de soldaduras.

1º. Cortar la conexión FB301 (cerca del conector CN303) en la placa superior. Esto es el [clock out] del procesador de video (VDP), el cual no se volverá a usar.

2º. Extraer el chip IC14 (Z80A ó LH0080A ó NEC D780C -1) que se corresponde con la CPU, es un chip con forma rectangular de 40 pins (20 a cada lado).

3º. Extraer la cadena RB1. Está situada debajo de la unidad de disco, cerca de la conexión del teclado.

4º. Colocar el zócalo de 40 pins en la posición del IC14 (Z80A ó LH0080A ó NEC D780C -1) CPU.

5º. Colocar la nueva cadena de 9 pins, con un valor de 2000-2700 Ohm en el lugar de la cadena RB1. La posición está señalada con un PUNTO. La nueva cadena debe ser instalada en la misma posición que la cadena original. En la versión P del modelo Sony F700 el pin de en medio de la cadena está conectado con un punto de soldadura a una pista de la placa principal (inferior). ¡NO tocar este punto de soldadura!

6º. Insertar la tarjeta Z80-H en el zócalo de 40 pins. El [ossilator] debe estar sobre la indicación del PIN 1, de la misma forma en que estaba colocado el antiguo Z80A.

7º. Conectar un cable fino entre el PIN 10 del IC 16 a un DIODO NO USADO (los de en medio) en la tarjeta Z80-H. Esto permite el control de la nueva CPU durante el funcionamiento de la disketera.

8º. Conectar el interruptor con un cable fino a un DIODO NO USADO en la tarjeta Z80-H y conectar otro cable fino desde el interruptor a TIERRA (GROUND) en el ordenador, podemos practicar un pequeño boquete en la parte trasera del ordenador (donde se encuentran las entradas A/V, RGB, CASETE etc) e instalar ahí el interruptor, el interruptor permite conmutar la velocidad entre 4 y 7 Mhz.

El DISKROM debe tener un mínimo de 150 Ns. Si tienes expandida la memoria interna de tu ordenador tienes que extraer el chip IC 22 (74ls157) y sustituirlo por uno más rápido (F-S-AS-ALS series).

Observaciones finales

Estas indicaciones pueden servir de guía para los usuarios de Philips, ellos tendrán que hacer 3 cambios en vez de 2, por lo demás el proceso de instalación es similar al de Sony, naturalmente cambia la denominación de los componentes que son distintos en cada ordenador.

El kit contiene todas las piezas a sustituir, incluido el interruptor, excepto el acelerador de memoria para los modelos de Sony a los que se le haya expandido la memoria.

Cuando solicitemos el kit a Holanda no debemos olvidarnos de pedir las instrucciones en Ingles especificas para nuestro modelo de ordenador.

Esta instalación sólo puede ser realizada por personal especializado, chapuceros y aficionadillos a la electrónica abstenerse. Si me escribes o me llamas te proporcionaré la dirección en donde me hicieron la instalación en La Coruña.

Una vez hecha la instalación observamos que la rapidez del ordenador se dobla sin embargo en aquellos programas o juegos que hagan un uso exhaustivo del chip de video y el acceso a memoria como el Risk II observamos que la rapidez es aún mayor, sin embargo a 7 Mhz no podremos usar el FM PAK ya que la música se vuelve una cacofonía insoportable, a 4 Mhz funciona perfectamente.

Para terminar debo decir que recomiendo la instalación de la nueva CPU siempre y cuando nos haga la instalación personal especializado.■

Javier Dorado

Cómo ampliar el Turbo-R a 512 K

En la Sunrise Magazine #16 se explica cómo hacerlo, pero hay un pequeño error, por si acaso le interesa a alguien, os cuento cómo hacerlo.

Antes de nada, decir que todo el mérito es de digital KC.

Necesitaréis el siguiente material:

2 Condensadores RAS* de 100nF

2 Resistencias RAS de 56 Ohm

1 Resistencia de 10 KOhm

2 Memorias RAM de 4 bits*256 Kbytes y de 80 ns de velocidad. No uséis los Sanyo LC-324256 AP.

(*RAS significa Raster o de superficie, queda más bonito pero son los más difíciles de soldar que las normales de cerámica, así que si queréis, podéis usar estas últimas sin ningún problema).

Antes de manipular cualquier aparato eléctrico ya sabéis que es aconsejable desconectarlo de la red y que descarguéis vuestra electricidad estática tocando algo de metal.

Bueno, pues manos a la obra. Tenéis que desmontar el Turbo R y quedaros con la placa base. Los pasos a seguir son:

– Soldar las 2 memorias RAM en IC31 y en IC33. Esto está a la derecha del R800. Fijaros que las muescas estén en el mismo sentido que el resto.

– Soldar los dos condensadores en C138 y en C140, justo encima de las memorias que acabáis de poner.

– Soldar una resistencia de 56 Ohm en R55. Justo a la izquierda de IC30.

– Soldar la otra resistencia de56 Ohm en R229. esto está en la otra cara de la placa base, cerca del R800.

– Soldar la resistencia de 10 KOhm en R41, que está debajo del S1990.

Ahora sólo os falta montar de nuevo el ordenador y, si todo ha ido bien, podréis disfrutar de 512K en vuestro ST.■

Manuel Pazos



Por Juan Miguel Gutierrez

Saludos. Aquí tenéis otra nueva entrega de esta sección, a ver si de una vez por todas consigo sacar regularmente las secciones en la revista, si dependiese sólo de mí, no faltaría nunca a mi cita con vosotros, pero como la redacción de todas las secciones dependen de numerosas circunstancias, esto no ha sido así. A pesar de todo, confío plenamente en cumplir mi propósito.

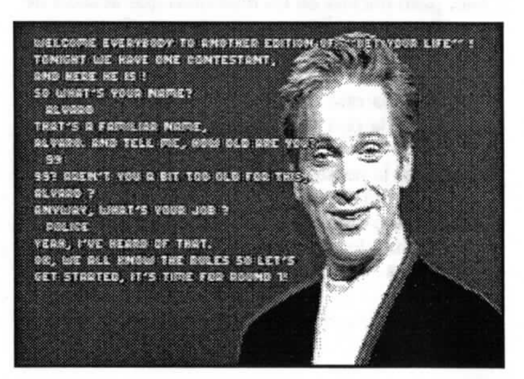
La tónica general de esta entrega sigue la misma línea que las últimas: programas y demos holandesas y algún juego japonés que encuentre su comentario.

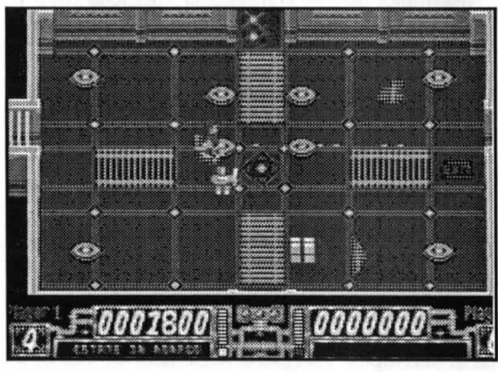


He aquí un nuevo arcade de Hegega, productora de soft holandesa que no se encuentra entre las más conocidas. Bajo este título se esconde un frenético arcade, el cual no nos permite un momento de respiro durante el juego.

Argumento

En la corta y nada especial demo, se nos cuenta que en un futuro próximo el Estado controla mediante la TV a las masas, mediante numerosos programas que mantienen a la ciudadanía pegada al televisor, evitando todo tipo de revuelta o manifestación. Uno de estos programas de titula "Bet your life", y es el que cuenta con mayor audiencia. Los participantes de dicho programa compiten en una cruenta lucha para ganar dinero y premios, ni que decir que al infortunado perdedor se le obsequiará con unas vacaciones permanentes en el camposanto...





El juego. Opciones

Antes de comenzar un juego podemos variar algunos esquemas del programa, como activar los samples, elegir entre 50 ó 60Hz, cargar y salvar partidas (datos) e incluso podemos dejar la participación de dos jugadores simultáneos. Una vez verificado todo, aparece el presentador del programa, el cual nos hará una serie de preguntas (edad, profesión,...) y nos dará algunos consejos.

¿Qué hay que hacer?

Una vez solventado todo lo anteriormente comentado, nos soltarán en un habitáculo, en el cual empezarán a hacer acto de presencia un desfasado número de enemigos, los cuales no dudarán en dispararte e intentar acorralarnos; entonces debemos



hacer uso de nuestro arma y empezar a disparar a todo lo que se mueva. Aleatoriamente irán apareciendo algunas cajas-regalo, las cuales esconden o bien premios, puntos,... o armas y otras ventajas. Los premios que aparecen serían muy bonitos, si fueran verdad,... una isla paradisíaca, un Turbo R,... pero al no ser así debemos esperar en encontrar esas armas que nos ayudarán a avanzar en el juego: balas dobles, bombas, misiles,... también podemos adquirir poderes de invulnerabilidad.

Cabe decir que, como dificultad adicional, se encuentran repartidas por la pantalla unas minas que harán explosión al mínimo contacto y, aunque son bien visibles, a veces estaremos tan concentrados en eliminar oleadas de enemigos que pisaremos una sin darnos cuenta.

Cada nivel de juego consta de 6 pantallas o subniveles; al terminar las 3 primeras accederemos a una fase de bonus, en la cual se reducirá nuestra visibilidad. En esta fase debemos coger todas las cajas-premio que podamos. Al completar todas las pantallas debemos enfrentarnos a un enemigo final que precisa de una ingente cantidad de impactos para ser destruidos.

Características técnicas

La calificación final de "Bet your life" no es precisamente muy alta, no existe demasiada variedad —ni calidad— gráfica, la ambientación sonora no sobresale, se limita a cumplir su objetivo, que es el de ponernos aún más nerviosos en el juego y encima el juego peca de monótono, tampoco es muy original, ya que el argumento del juego tiene cierta similitud con la película "Perseguido" y el desarrollo de la acción también tiene puntos parecidos al juego "Smash T.V.". Por otra parte, el color es aceptable, hay variedad de enemigos y mucha acción, aunque te pueda llegar a aburrir. Si hubiera habido algo más de variedad en el juego, que rompiese su monotonía, habría conseguido algo más.

Puede también que después de haber visto "The Shrines of Enigma" lo esté tirando por los suelos, si tenéis oportunidad, vosotros opinaréis.

CYBER SOUND

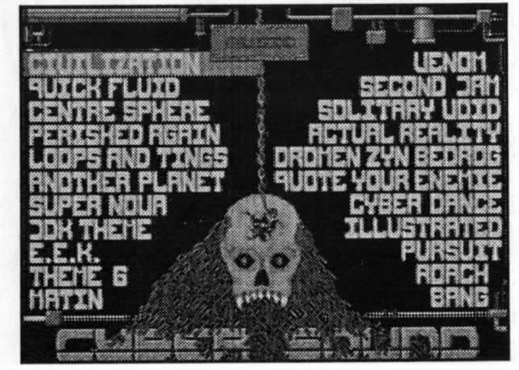
CASA: Compjoetania (1995)
FORMATO: 1x
MÚSICA:
TIPO: Demo musical
SISTEMA: MSX2

Parece ser que Compjoetania se está especializando en demos de este tipo y, vistos los resultados, lo está haciendo bastante bien. No hace mucho que editó la demo "Judgement of Sound" y ahora vuelve a la carga con esta "Cyber Sound".

Una vez que ha finalizado la pequeña intro del comienzo, accederemos al corazón de la demo, en la cual podemos seleccionar un total de 22 canciones, la calidad de la gran mayoría de los 22 títulos es realmente buena, así podemos encontrar algunas versiones de melodías de juegos como "YS" ó "Nemesis III". También hay versiones de los temas que más se pinchan en las discotecas, es conocida la inclinación de los holandeses hacia este tipo de música, y el Music Module les facilita la creación de dichas canciones. Cabe decir también la inclusión de algunas creaciones originales.

Particularmente yo destacaría algunos temas como "Quick Fluid", "Solitary Void", "Actual reality", "Roach" (muy buena batería y percusión la de este tema). La demo en sí no encierra ningún secreto y es muy fácil de manejar, tan sólo recalcar que con la tecla [Select] podemos elegir las 3 diferentes ediciones de sonido: MSX Audio, MSX Music y Stereo.

Pues poco más cabe contar sobre esta demo, tan sólo decir que las demos de este tipo siempre son recibidas en 'Software View' y espero poder ofreceros otras de igual calidad. Tan sólo me queda recomendároslo, sobre todo a los poseedores de un Music Module.



X·Z·R II

CASA: Telenet
FORMATO: 2x 2DD
MÚSICA:
TIPO: Videoaventura
SISTEMA: MSX2

La saga de "XZR" consta de dos episodios o juegos. Ambos tienen idéntico planteamiento y desarrollo. Lógicamente "XZR2" es superior en todos sus aspectos a su primera parte: los gráficos, scroll,... y he decidido decantarme por la segunda parte. Como comprenderéis, no hace falta comentar los dos juegos, con resaltar el de mayor calidad será suficiente.

En el juego intervienen los mismos personajes que en su antedecesor, si bien se irán uniendo paulatinamente otros que nos ayudarán en determinados momentos.

"XZR2" tiene dos modalidades de juego bien diferenciadas, puede decirse que una es la de videoaventura, de investigación, asomándose un poco al R.P.G., la otra parte es de puro y duro arcade combinado con elementos de plataforma y enrevesados laberintos.

La historia

La acción del juego transcurre en pleno apogeo de las Cruzadas con las Guerras Santas entre árabes y cristianos. Los 'protas' del juego son árabes por lo que se enfrentarán varias veces con los cruzados, aunque existe una fuerza maligna que obligará a una alianza, aunque sea de conveniencia, a fin de erradicar ese mal. Mediante la demo del juego podremos ver algunos de estos hechos. Dicho sea de paso, dicha demo tiene algunas secuencias que no están nada mal.

El juego

El comienzo de una partida siempre comienza en el modo de videoaventura: dirigiremos al grupo por el poblado, recabando información y adquiriendo armas y equipo para usarlos en las fases arcade. Dichas fases aparecen cuando hemos realizado los objetivos en el modo videoaventura. Las fases arcade tienen una versión horizontal, con 'multiscroll' en casi todos los tramos. Aquí aparecen numerosos enemigos que habrá que abatir para recoger oro y experiencia para así aumentar nuestros niveles. Existen tesoros, enemigos finales, laberintos,... una buena mezcla que la hace que sea la parte más interesante del juego.

En el modo videoaventura, con una perspectiva muy parecida a la de los R.P.G., dirigiremos al grupo por los pueblos y aldeas que encontremos en el mapa. También hallaremos templos, bosques, y nos encontraremos con los acontecimientos y situaciones que definen el juego: presenciaremos hogueras destinadas a los prisioneros de la guerra, incendios y múltiples escenas que hacen que esta parte del juego también tenga su interés.

"XZR2" es sencillo de manejar, el menú de control está en inglés y resulta fácil la obtención y manipulación de los diferentes objetos y armas a las que tenemos acceso. Cabe la posibilidad de guardar nuestro progreso, para ello el disco A hace las veces de usuario.

La calificación global del juego es a mi juicio muy alta, los gráficos están muy bien cuidados, al igual que el abundante colorido es adictivo y se puede acabar perfectamente. Las melodías del juego también están a la altura de las circunstancias, quizá la nota negativa sea la lentitud que a veces se entra en el modo arcade. Por lo demás, un juego bastante correcto.

"XZR2" no ha tenido el éxito que a mi parecer se ha merecido, tiene todas las aptitudes para haberse convertido en un clásico del MSX, al igual que el "USAS" o "Vampire Killer", nunca es tarde para descubrir los encantos que encierra. Si no le has prestado mucha atención, dedícale unas pocas horas y verás cómo te atrapa irremediablemente.

MSX Fan #31

CASA: MSX-Fan (1995)
FORMATO: 2x 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: *Disk magazine*
SISTEMA: MSX 2/2+ MSX turbo R

Mira por donde aparece un número de la conocida MSX-Fan. Éste data del mes de Abril del presente año. «El MSX se revuelve en su tumba», es un comentario de un colega que creo que viene muy bien al caso. Ignoro si se han editado números posteriores, si esto fuese así, espero que pronto lleguen aquí, ya que la calidad de estos 'diskmagazines' es de una calidad indiscutible.

Centrándome ya en el contenido, comentaré las secciones que pueda (ya que algunas son exclusivamente para turbo R) y que merezcan la pena (que son casi todas).

Tras una excelente pantalla de presentación acompañada por una no menos conseguida música en FM, accederemos al original menú. Este menú muestra una constelación estelar y las diferentes secciones u apartados se presentan como estrellas de dicha constelación, un detalle muy original y agradable, el cual augura el excelente contenido que encierra.

Comentadas, éstos son los apartados del 'diskmagazine'.

Cover C.G.: Sección habitual, nos muestra una imagen en screen 8 —no está comprimida—. El dibujo es sencillo pero está bien definido.

C.G. Contest: Otra de las secciones veteranas. Nos muestra varias imágenes en screen 7 y 12. Nuevamente la calidad se hace patente y es sin duda una de las mejores aportaciones que ofrece la revista.

Fandom Games: Los juegos creados por los usuarios nipones, su contenido y calidad es muy variable, algunos se estos juegos no están mal y aportan algo nuevo al MSX; otros no merecen ni siquiera el tiempo empleado en descomprimirlos.

Do-Jin: Poco puedo deciros sobre este apartado, tan sólo que es un juego para Turbo R.

Animation: Si nos decantamos por este apartado podremos observar un homenaje póstumo al desaparecido piloto de Fórmula 1, Ayrton Senna. Con una secuencia de gráficos se acomete dicho homenaje.

FM-Music: Pues eso, músicas FM para coleccionar. Sería algo normal si no fuese por la gran calidad de las canciones, forzando el FM a tope. Además, no hay que descomprimirlas.

Falcom GM Album: Una pequeña joya. Tras descomprimir este apartado encontraremos una selección de canciones de conocidos juegos de esta famosa compañía: "YS", "YS2", la saga "Dragon Slayer", e incluso un tema de... ¡"YS IV"!. Ojalá fuese una premonición, pero mucho me temo que sea una canción sacada de las consolas Super Famicon o Turbo Duo, en las cuales dicho juego sí existe. Cabe decir que la calidad de las canciones es realmente excelente, de lo mejor que he escuchado en FM.

Oldies: Esta sección también es conocida. El juego de turno es el "Grimson", de Xtal. De esta manera los usuarios de MSX podrán ver completa de una vez esta trilogía R.P.G. El programa ocupa un disco, y se nota bastante su antigüedad referente a sus dos continuaciones. Ni tiene música FM y es algo lento, pero los que disfrutan reventando R.P.G.'s se pueden frotar las manos.

Omake: Aquí también se esconde un juego, se trata de la serie "Jump Hero", que apareció en los "Disk Station" de Compile. Supongo que su traslado a la MSX-Fan se deba a intentar hacer más completo su contenido y, de hecho, lo consigue de sobremanera.

Sample: Utilidad. Necesita el MSX DOS 2...

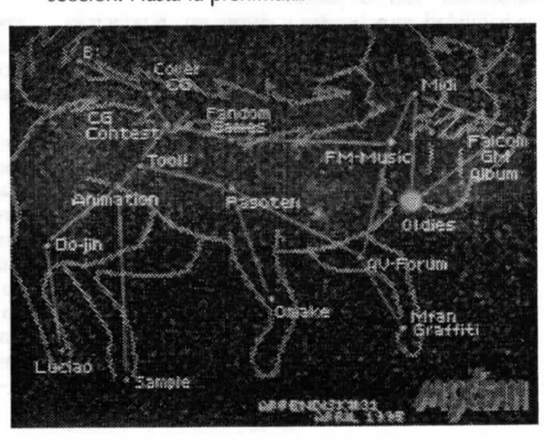
Pasoten: Juegos en Basic. Están comprimidos y es la alternativa menos interesante, ya que la calidad de los programas es pésima en relación con el resto del contenido.

AV Forum: Más cosillas en Basic. Algo mejores pero nada más, no es una sección que vayamos a ver dos veces, seguro.

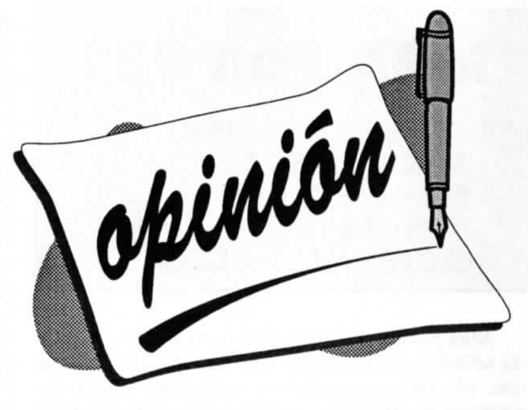
Midi: Utilidad musical. También necesita el DOS2.

Este es el contenido general de la MSX-Fan #31. Tiene mucha 'salsa' ya que he llegado a ocupar 5 discos descomprimiendo, eso sin contar con las secciones para Turbo R. Existen algunas secciones más, como "Onake", que no comento por ser exclusivamente para Turbo R, o no ofrecer algo demasiado interesante o comprensible... Como veis, a pesar de todo la MSX-Fan ha incluso aumentado su calidad a pesar de la situación del MSX en Japón.

Espero que os haya gustado el contenido de la sección. Hasta la próxima.■



Panorámica del MSX



Quienes sean lectores habituales de la revista, sabrán que de vez en cuando, suelo escribir un artículo en el que intento mostrar en que situación se encuentra nuestro sistema, como hemos llegado a ella, y hacia donde nos dirigimos, o podemos dirigirnos.

En mi último artículo de este tipo, aparecido hace ya varios meses, explicaba lo necesario que era que en España consiguiéramos nuestras propias "fuentes" de Hardware, sin depender tanto de lo que se hacía en otros países como Holanda, debo decir que en ese sentido hemos avanzado grandemente, ya que gracias a personas como Leonardo Padial y a clubs como Gnosys, disponemos o podremos disponer muy pronto de perifericos tan útiles como Expansores de Slots, Fm-Paks Españoles e incluso si hay suerte y los hados informáticos nos son propicios de unidades de alta densidad con un nuevo y más potente sistema operativo.



En mi anterior artículo también decía que desde que las compañías Japonesas nos abandonaron encontrar un buen RPG es más dificil que ver a la hermosa Claudia paseando en bikini por el polo, ademas incidia en lo importante que era apoyar a los programadores Nacionales.

Desgraciadamente nada o muy poco hemos avanzado en ese aspecto, los Holandeses nos siguen "bombardeando" con sus juegos de habilidad, muy bonitos y vistoso en un principio, pero que luego aburren mortalmente. Sí, ya sé lo que me vais a decir, que el Witch's Revenge esta muy bien; pero no es suficiente, hace ya más de un año que bastantes usuarios estamos clamando por un buen RPG estilo XAK sin el más minimo éxito. A ver si alguien nos sorprende algún día con un RPG de calidad.

Por otro lado parece que aún hay gente que no ha comprendido la importancia de comprar Soft original, esta es una de las razones que me daba un programador Nacional para no seguir con un interesante proyecto en el que ya llevaba varios meses trabajando. Sería grotesco que después de tanto aguantar y luchar fuéramos nosotros mismos quienes acabáramos con el MSX. Alguien puede decirme cómo puede seguir un sistema adelante si no hay nadie que compre un sólo juego o programa original. El proyecto de MSX3 que en mi anterior artículo no era ni siquiera un proyecto también ha avanzado bastante, y hay mucha gente ilusionada con él, sin embargo debemos poner los pies en el suelo, y es necesario que comprendamos lo importante que es conseguir un buen nivel de ventas de este MSX si es que realmente llega a construirse, ya que de lo contrario, los únicos que lo compraremos seremos los de siempre, y así no llegaremos muy lejos, pero del proyecto MSX3 ó JUPITER ya hablaremos más adelante, pues tiempo habrá.

Para concluir, creo que ahora estamos mejor que hace algunos meses, ya que contamos con una buena fuente de soft original de Holanda, creo también que el soft Español va a tener un importante crecimiento en los próximos meses, si todos lo apoyamos, y creo también que el MSX3 nos deja una puerta de esperanza para el futuro.

Sin embargo este futuro, que comparado con la perspectiva que teníamos hace unos meses es bastante prometedor, puede verse amenazado por aquella gente que de usuario de MSX sólo tiene el nombre. Hay que participar, hay que apoyar al sistema comprando, intercambiando ideas y opiniones... Aquí sólo sobra aquella gente que malgasta su dinero en cartuchos de consola y que no se gasta un duro en la compra de un programa o fanzine, y aquella otra que siempre espera a que los demas compren las cosas para piratearlas. ■

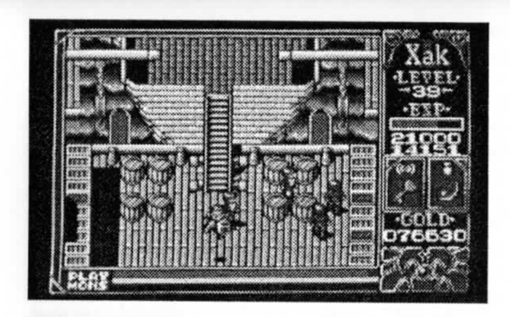
Javier Dorado Romero

Sinopsis de "Xak 1"

Hace un año yo era una persona digamos que... vulgar... comía, dormía, trabajaba y volvía a comer. Todos los días me parecían iguales, y lo peor es que aquella situación no daba sintomas de cambiar, sí: mi Msx 1 me proporcionaba algún que otro momento de satisfacción, pero a parte de eso mi vida seguía resultando monótona y tan vulgar como la vida de muchos millones de personas. Pero claro, si os cuento todo esto es por que en algún momento algo cambió... tenéis razón, os diré que un mágico día pude conseguir un Msx 2, y grácias a él tube la gran suerte de jugar al Xak... en numerosas ocasiones había notado la mágia de los juegos japoneses, pero lo que pude experimentar con éste no se puede explicar... como tampoco os puedo llegar a explicar por qué medios he llegado hasta estas lejanas tierras, ni siquiera puedo asegurar con rotundidad si este mundo pertenece al pasado o al futuro. Lo que sí está en mi mano es el contar lo que me ha ido ocurriendo hasta estos momentos, y eso es lo que haré: sólo recuerdo bagamente haber metido un disco en la disquetera... un momento de espera... y luego la realidad en la que me encontraba... ¡desapareció!, mi habitación se fue difuminando hasta quedar completamente irreconocible, tanto que en lugar de encontrarme tecleando en mi ordenador, me encontré sosteniendo una gigantesca pluma negra de águila, ¡y mi Msx 2 se había transformado en un montón de papiros y burdas hojas amarillentas!... Dejé la pluma encima del macizo escritorio en el que me encontraba y decidí salir para descubrir lo que me estaba ocurriendo, con sorpresa me percaté de que me encontraba en un poblado, pese a que no conseguí entender la lengua que hablaban lo que estaba claro es que eran buena gente, pero algo en sus afirmaciones me alertaba de que aquellos infortunados estaban intranquilos: algo malo ocurría... o estaba a punto de ocurrir. Paseé y recorrí cada palmo del pueblo; la gente me saludaba al pasar o me proporcionaban alguna información, los niños jugaban con palos y corrían por las polvorientas calles... ajenos sin duda a la preocupación y malestar de los mayores. Aquello era demasiado para mí, no podía estar cruzado de brazos esperando cualquier desastre... por eso decidí investigar la razón de aquella situación sin sentido.

No menos de mil vueltas dí al poblado de Xak, sin encontrar siquiera un indicio de algo que me diera luz a las penumbras en las que me encontraba, tan desesperado estaba que incluso no se me ocurrió otra alternativa que entrar en la iglesia del pueblo. De alguna manera tenía la esperanza de que el cura comprendiese mi idioma, pero no fue así... ni siquiera la comunicación fue mejor que con los demas personajes. Ya mi desesperación llegó hasta tales niveles que resolví sentarme en uno de los bancos de la iglesia con la intención de tener una revelación del Dios que adoraran esas gentes, de esa forma me arrodillé para mostrarme lo más humilde posible... en eso estaba cuando noté que una piedrecita se me clavaba en la rodilla... pero al ir a apartarla enseguida supe que no se trataba de eso... ¡era una joya!, y en apariencia debía de ser muy valiosa, se lo comuniqué al cura, pero este sólo pensaba en su sermón, de todas formas creo que tampoco debía de estar muy bién de la cabeza aquella especie de clérigo, ya que a parte de permitir que un perro se encontrara en la iglesia, no hacía más que repetir una y otra vez la misma frase. Al ver que no conseguiría nada de aquel hombre salí de aquel santo lugar y volví a recorrer el poblado y sus casas, hasta que en una de ellas encontré al dueño del objeto perdido, el cual me dió como recompensa una bolsa con momedas de oro. Gracias a ese dinero pude comprar armas y otras cosas que me parecieron convenientes comprar, más tarde tomé la decisión de dejar el pueblo y dirigirme al bosque que se encontraba a continuación... ¿encontraría en él el motivo de temor de la gente del pueblo?. Pronto lo descubriría.

Nada más salir, algo informe de color verde me atacó, dí grácias por la precaución de haber adquirido una pequeña pero afilada espada y de comprar una malla con la cual en principio me sentía bastante seguro y protegido ante cualquier ataque. Me deshací lo mejor que pude de aquel enjendro del diablo, no me había recuperado del susto cuando me salió al frente un esqueleto perfectamente equipado para el combate, su espada era más larga y su escudo más fuerte que el mio pero ¡grácias a dios! se movía tan torpemente que no me fue muy dificil el acabar con él. Poco a poco monstruos de todas las formas imaginables e inimaginables midieron sus fuerzas con las mías. Pasado algún tiempo me fui dando cuenta de que en un tanto por ciento elevado la acción se reducía a



ir cogiendo experiencia, para poder matar a enemigos cada vez más poderosos, y así hasta el final, pero no fue sólo esto, poco a poco me fui metiendo en un mundo de mágia y hechicería del que al final pude salir victorioso, pero no lo tube ni mucho menos fácil, todo estaba en mi contra, me encontraba en medio de cruzadas y batallas entre feudos las cuales ni siquiera podía entender ya que en aquellas zonas hostiles se hablaba una lengua desconocida por mí ¡yo era un extraño en un mundo que no era el mío!. Pudiera haber descansado plácidamente en el tranquilo pueblo, o simplemente pasear por el peligroso bosque que lo rodeaba sin más finalidad que la de ver lo que había... pero enseguida comprendí que mi deber no era ese, mi condición de famoso salvador de princesas, me obligaba a ayudar a los más déviles contra las ordas de enemigos que pudieran tener. Armado de valor y valentía, pese a simplemente, (en proporción a los enemigos que en aquel momento me salían al paso), empuñar la pequeña espada y una (como puede comprobar mas tarde) endeble malla, me adentré aún más en el sombrío bosque para desentrañar sus misterios. Así pasaron varios días con sus frías noches, pasando de sorpresa en sorpresa, rescatando desbalidas damiselas que en realidad resultaron ser princesas, matando monstruosos engendros tan horribles que no hay palabras para poder describirlos, por eso en ciertos momentos pensé en dejarlo todo... La aventura resultó ser increíblemente larga y absorbente... pero no creo conveniente el explicar cada paso que dí: todo ha pasado ya y ante todo lo que deseo es olvidar los horrores vividos y pensar en lo que haré de ahora en adelante en mi nuevo mundo. Pero... aunque no os explique la mayor parte de lo que ocurrió, no hay razón para que no haga lo própio con alguna pequeña parte. Recuerdo uno de los peores momentos de mi cruzada: no tenía delante un horrible monstruo ni un abismo infranqueable... simplemente a un pobre hombre tumbado en medio de unos barriles vacios. Sin duda era un pirata en sus horas "de descanso", me acerqué con curiosidad y enseguida comprendí por qué se encontraba tirado en el suelo... incluso a tres metros se podía oler a alcohol... se encontraba en un estado lamentable, por eso no le creía capaz de que puediera siquiera hablar... pero, sorprendido, ví como levantaba la cabeza... y hablaba. Por supuesto este personaje no iba a ser la excepción, y tampoco hablaba mi lengua, mas ni siquiera se comunicaba con el idioma de aquel lugar, ya que sus sonidos eran un conjunto de letras aleatorias sin sentido ni entonación... (incluso aquí el alcohol produce los mismos eféctos) ¿qué diablos me decía aquel pirata borracho?, el que hablara un idioma incomprensible, se le sumaba el que sólo pronunciara balbuceos entrecortados, creo que ni siquiera el poder entender su lengua, me hubiera servido para entenderle... situaciones como aquella me hacían pensar en no seguir, en que aquello era un imposible. Pero ya no podía dejarlo, había recorrido mucho camino, mucha gente del poblado confiaba en mí, yo era la última esperanza que les quedaba, y no podía defraudarles... vencer... o morir, ese era mi lema. El borracho no paraba de decirme la misma frase, y al final acababa por pedirme algo, viendo que no conseguía nada me puse a explorar cada palmo de la cueva en la cual me encontraba en aquél momento, algo debía de encontrarse allí que deseara tan fervientemente aquel pobre diablo, ¿una joya?, ¿dinero?, ¿una pata de palo que hubiera perdido?, nada de eso encontré... Desesperado y vencido ante aquel enígma, resolví abandonar la busqueda y simplemente descansar en unos bancos de madera carcomida que encontré al final de una oscura gruta, el habitaculo estaba iluminado ténuemente por unos pequeños candelabros en los cuales se quemaban lentamente los aceites y grasas extraídos seguramente de las plantas carnívoras que abundaban a lo largo de la entrada de la cueva. Reposé mis doloridos brazos en la maciza mesa de roble y dispuse mi recién comprado sable de la mejor manera para repeler cualquier ataque de los numerosos enemigos que pululaban por aquel horrible lugar, todo estaba en penumbras, todo estaba tan silencioso que incluso podía llegar a escuchar las agitadas palpitaciones de mi pobre corazón, de alguna manera incluso llegué a pensar que podrían ser la causa de que me descubrieran, pasado algún tiempo me serené y comencé a examinar mi alrededor, nada pude ver, sólo tenebrosos rincones en penumbra, espantosas telarañas con pequeños animalillos atrapados en ellas, alguna rata de brillantes ojos... pero nada de eso me servía, pensando ya, que aquello era el final le sacudí un pequeño puñetazo a la mesa a modo de descargar toda mi confusión, y cual fue mi sorpresa cuando pude oir un



sonido característico... en el otro lado de la mesa, el cual no podía distinguir muy bién, se encontraba un objeto que con seguridad debía de ser de cristal, en efecto, resultó ser una botella de rom barato, y no estaba bacía como yo esperaba... ¡por supuesto!, ¿qué es lo que puede desear un pirata más que cualquier otra cosa, (a parte de un tesoro por supuesto), que una buena botella de rom?, excitadísimo le entregué aquella y una segunda que encontré, a cambio me regaló un objeto con el cual dejé zanjada aquella parte de mi aventura.

Más de mil y un peligros tuve que afrontar antes de llegar a la, en verdad, espantosa secuencia final: primero, y a lomos de un dragón luché contra avispas tan grandes como un hombre, pajaros de fuego, y demás alimañas horribles, pero estos no eran sino el preludio de monstruos mayores como la gran serpiente voladora, o los gusanos de las cavernas. En aquella parte final, no solo tube que ejercitar mis musculos y reflejos, sino que también lo hice con mi cerebro ante la prueba de la inteligencia en la zona de los templos sagrados... y por fin, la lucha final, la batalla definitiva, ante mí, por fin, se encontraba el culpable de todo el mal que asolaba al mundo de Xak. La lucha sería desigual, pero no me importaba, tal vez me dirigía a una muerte segura, pero ya era tarde para volverse atrás... Si abandonaba ahora, todo lo que había pasado no serviría de nada, en esos momentos volví a recordar mi lema... "vencer, o morir", y así lo hice.

Actualmente la paz reina en este (ahora) feliz mundo, pero en la lucha final, cuando mi enemigo llacía herido de muerte a unos metros de mí, y yo me encontraba a punto de desfallecer por los recientes esfuerzos, pude distinguir entre unas extrañas brumas a un ser descomunal que abanzaba hacia la salida, no podría asegurar ni tan siguiera si era un hombre o una bestia, tal vez lo que quedaba de mi enemigo no era realmente el verdadero cerebro de todo aquel mal... no importaba, ahora cualquier enemigo, por más poderoso que fuera se lo pensaría dos veces antes de atacar mi, desde ahora, nuevo mundo de Xak. La gente vive en paz y tranquilidad, pero sólo yo sé la verdad de lo que pasó allí, tampoco es cuestión de probocar el histerismo entre la población, yo, por si acaso, estaré preparado ante cualquier nuevo... brote de maldad...

¿Por qué tengo la corazonada de que no van a tardar en necesitar de mis servicios los pobladores del mundo de Xak?... bueno, no importa: si es así, no dudaré en volver al pasado, al futuro o al periodo de tiempo al que pertenezca ese mundo... y volver a salvarles de nuevo, pero... ¿lo conseguiré en esa ocasión?. Una vez acabó todo, volví al mundo real... a seguir durmiendo, seguir trabajando, seguir comiendo... ¡qué horror!, ¡necesito el Xak II o mi vida terminará matandome!...■

José L. González



Desde que poseo el Kit 7Mhz, puedo jugar con mucha más asiduidad al RISK que antes, ya que ahora los turnos de juego se han acortado extraordinariamente. Eso me ha permitido descubrir algunas "curiosidades", que quiero compartir con vosotros.

• La opción Campaña consiste, como todo el mundo sabe, en derrotar a los ejércitos enemigos antes que el número de turnos prefijado se termine. Al acabar cada campaña el ordenador nos preguntará si queremos iniciar la siguiente campaña con las unidades que teníamos en la campaña anterior, conservando su nivel de experiencia. A medida que vayamos ganando campañas éstas se harán más difíciles, teniendo que derrotar a ejércitos más poderosos y en menos tiempo; de todas formas, poder conservar el nivel de experiencia de las unidades, es de gran utilidad.

• Las alianzas definidas al empezar una partida al Risk no pueden alterarse durante el juego. Sin embargo he descubierto que cuando el ordenador juega con una alianza de varios ejércitos alguno de estos puede cambiar de bando traicionando a sus antiguos aliados. Por ejemplo, cuando está a punto de ser derrotado o cuando por accidente alcanzá en un ataque a una unidad "aliada", entonces aparecen dos opciones: Continuar con la alianza prefijada, o bien cambiar de bando, pasándose al enemigo o bien luchando por su cuenta; el ordenador mismo lo decide.

• La partida más difícil de jugar de todas las que vienen en el Risk es At the Orient, ya que el ejército AZUL, cuenta con muy pocas ciudades en un principio, y los tres ejércitos enemigos lo rodean rápidamente, sobre todo si juegan formando una alianza.

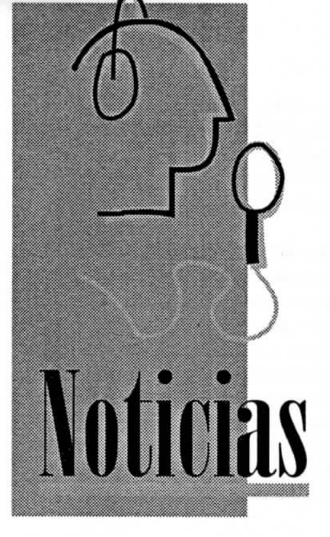


• En un principio puede parecer un fallo del programa cuando el ordenador sitúa sus aviones sobre sobre las ciudades para impedir que sean ocupadas por ejércitos enemigos, pero es una táctica muy útil que el ordenador emplea cuando coloca sus aviones en carrteras y pasos impidiendo el avance y suministro de nuestras tropas.

• Los ejércitos que aparecen en el Risk están basados en los ejércitos Americano y Ruso, con armas que van desde los años 60 hasta los 90, pero también aparecen armas de otros países, como Francia, Suecia, Alemania e Israel.

Bueno y esto es todo, espero que este artículo os sirva para conocer el Risk un poco mejor.■

Javier Dorado



CPU Informatica 4

Nuestros respresentantes en Brasil, Cobra Software, nos han remitido recientemente el último número de la revista CPU Informática, prácticamente la única revista oficial del país que aún sigue tratando al MSX, aunque comparte hoy en día sus páginas con el PC y el Amiga.



En este número continúan sus artículos dedicados a la Video Producción en MSX, rutinas en ensamblador para el SCC, etc. Aunque los artículos dedicados al Amiga son más abundantes, el MSX sigue aún causando interés. También hemos recibido una nueva versión mejorada del Street Fighter para MSX2, aunque el disco nos ha llegado defectuoso y tendréis que esperar como mínimos al próximo número a que os comentemos esta nueva versión. ■

MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE 77

Hasta ahora nunca os habíamos hablado sobre esta publicación holandesa, la cual se publica intregramente en holandés. Se trata de una revista con algunas de sus páginas en color, y la única del país que se imprime en imprenta. En este caso os comentaremos un poco por encima cuales son los contenidos del número 77 (Julio/Agosto).

Encontramos un artículo dedicado al emulador de MSX2 para PC (el MSX4PC que tiene un precio de 30 florines y lo distribuye la propia MCCM), el Multimente Utility's, Mahjongg, 3D Studio Application Disk...



Se trata de una revista con bastantes secciones, como Art Galery (muestran los dibujos que envían los lectores, igual que ocurrían en las publicaciones japonesas), una sección dedicada al Correo de los lectores (Post), otra como Mega-Guide dedicada a los trucos, paswords y demás de los juegos, otra sección dedicada al comentario de las diskmagazines del país, otra sección destinada a responder las dudas de los lectores, sección de compra y venta (por cierto, solo se pueden enviar anuncios de hasta 100 letras y hay que pagarlos, no es algo gratuito como ocurre en nuestra revista), noticias nacionales e internacionales ....

Pero también cuenta con secciones más técnicas, como artículos referidos a programación en Basic, al DOS 2, al PSG, a las BBS dedicadas al MSX (hay muchas), al MSX en Internet, a los servicios de venta de software que ofrece MCCM, ...

Con la revista 77 MCCM también ha sacado su Data Magazine #1, su nueva diskmagazine. El precio de la revista en Holanda es de 8 florines (los gastos de envío para España son de aproximadamente 4 florines, pero no sabemos si admiten suscripciones a extranjeros), y la suscripción anual (8 números) de 60 florines. En cuanto al disco, la suscripción anual (8 números) es de 149 florines.

El único inconveniente es que al estar completamente en holandés pasa totalmente desapercibida para los usuarios españoles, los cuales pueden adquirir fanzines con iguales o incluso mejores artículos. ■



MSX I.C.M. 14 y 15

A pocos días del cierre de la pasada edición recibíamos este número doble (14 y 15), correspondientes a los meses de Mayo-Junio y Julio-Agosto.

El artículo del mes no podría ser otro que un repaso de lo que fue la pasada feria de Tilburg, así como hacen un homenaje al equipo de Sunrise Swiss (Peter Burkhard, Henrik Gilvad, Michael Stellmann, Marcel Trutsch, Andre'Kupfer).

En este número explican cómo modificar el Music Module para no tener que pulsar la tecla ESC cada vez que se inserta el cartucho, así como una forma de aumentar la potencia del volumen del cartucho. Y también explican cómo ampliar la memoria Ram del Music Module a 256Kb de dos formas distintas. Y no podemos olvidarnos del comentario del Fray (traducido al italiano por la familia Poggi) de unas 17 páginas de extensión.

En la información de Clubs comentan, como ya viene siendo habitual, la Hnostar 30, y la Power MSX francesa, de la que ya os hablamos. El resto del fanzine son los anuncios, comentarios y opiniones de juegos, etc.■

VIII Encuentro en Barcelona

A través del área MSX de FIDONET se ha anunciado la fecha de la próxima reunión de usuarios en Barcelona. Será el 15 de Octubre en el local habitual:

Centro Cívico "Cotxeres de Sants"
c/ Sants, 79-81
Metro: L1 y L5 Estación "Plaça de Sants"
Bus: 56, 57, CO, EJ

El precio de la entrada aún está por determinar, pero probablemente esté entre las 400 y 500 ptas.

Para más información:
Javi Lavandeira Montes
c/.Balears, 26 bajos 2ª
08921 Sta. Coloma de Gramanet
Tel. (93) 391 18 10

O bien contactar con Ramón Ribas Casasayas en el Tel. (93) 458 80 11. ■

Power MSX 7

El último número, correspondiente a los meses de Julio/Agosto de este fanzine francés, incluye algunos artículos interesantes, uno especialmente dedicado al JUPITER, el futuro MSX3, que sería fabricado por Sunrise Swiss, y que contaría con el Moonsound, GFX9000, unidad de HD, además del Turbo R, con una nueva CPU: el Z380 de Zilog (de 16 bits interno y 32 bits externo) a 20Mhz o a 40Mhz. Todo esto aún no está nada claro, y esperaremos a la próxima feria de Zandvoort que se celebrará el próximo 23 de Septiembre.

Dentro de las novedades de Holanda comentan:

- MGF Music Collection #3:La tercera entrega de este disco musical para MSX Audio y MSX Music.
- The Shrines of Enigma: ya comentado en nuestra revista y distribuido por el Club.
- AKIN: Será el próximo juego lanzado por Sunrise este año. El Club está a la espera de recibirlo para su distribución en España.
- Actual Reality: Un nuevo juego de Compjoetania al estilo SD-Snatcher. Con músicas compatibles FM Pac, Music Module y Moonsound. Además es posible que funcione con el Graphics 9000.
- Deceptor: Juego de acción para dos jugadores que será uno de los próximos lanzamientos de Sunrise.
- Risc: Conversor de imágenes de Compjoetania para todos los formatos de imagen MSX2. Será entregado en un próximo número con la Sunrise Magazine.
- Sonic: Se trata del juego que será lanzado para el GFX9000, desarrollado por Henrik Gilvad conjuntamente con Moonsoft.

Dentro de la sección dedicada al software comentan el Ducktales (Emphasys 1995 2DD), juego que el Club lleva esperando desde hace más de 5 meses; Troxx (Anma 1993 2DD), Sexy Puzzle (Mirisoft 1994 2DD MSX2+), I Love You (Mirosoft 1995 2x2DD MSX2+) y Guncannon (Wendy Magazine 1992 3x2DD).

En este número de Power MSX se incluye además una encuesta para los lectores, a fin de documentar un poco más como está situación del MSX en el país vecino. El comentario del mes se lo dedican a la solución del Solid Snail (en el próximo número comentarán el Ninja Kun).■

FKD FAN 10 &1/2

Después del FKD FAN Especial Tilburg nos llega este nuevo número. ¡Y qué número!

Son un total de ¡84 páginas! repletas de comentarios y fotografías que no tienen desperdicio. Este número corresponde al mes de Julio y tiene un precio de 575 ptas.

En primer lugar los miembros de FKD nos cuentan sus aventuras por tierras holandesas, con motivo de su visita a Tilburg. En la sección "Made in Holland" hacen un repaso a las diskmagazines y demos que tuvieron la oportunidad de ver y adquirir en la feria holandesa: Unknow Reality y Trax Player de Nop, Metal Limit de IOD, The Last Dimension de Compjoetania, Total Parody Promo de Genius Art, Eggbert de Fony, Turnix de FCS, MB Muzax #3 de Fuzzy Logic, Cyber Sound de Compjoetania, Coverflow de Emphasys&Oweflow, Shrines of Enigma de Element-Sunrise, Jarre Tenk de MCFN, Promo Tetris II de ICM, 3D Studio de Atlantis, Zone Terra de Quadrivium, Screen 12 High Resollution Picture Demo y Mystery Zone de New World Order, Compass de Compjoetania, MOD Editor 1.1 de Xelasoft, Oasis Patch Disk de Ys y Dragon Slayer VI, Sunrise Magazine #16, ROM #1 de UMF y Future Disk #19.

Más ampliamente se comentan el Blade Lords, Retaliator, The Witch Revenge y The Shrines of Enigma.

También se comenta el Sorcerian y el Kubikiri (segunda parte).

No podían faltar tampoco un artículo sobre las pasadas reuniones de usuarios de Barcelona y Madrid.

En HOT News publican una entrevista a Kai Magazine, usuario de Reus desconocido por muchos, y un gran dibujante del estilo japonés.

Una sección ya habitual es la del comentario de CD musicales japoneses con las bandas sonoras de juegos de Falcom, Konami, MicroCabin...

En la sección Turbo R Upgrade se explica cómo ampliar el TR GR internamente a 1Mb Ram, así como acelerar el Turbo R a 34 Mhz, o incluso a ¡40 Mhz! simplemente añadiéndole un nuevo clock al ordenador.

Tiempos MSX hace un repaso al software de Telenet, también conocida por Reno.

También comentan el cartucho Moonsound que adquirieron al Club .

No falta tampoco la sección de trucos (Sorcerian, Metal Limit, Milky Mate, Enigma, Ducktales, Pixess, Super Runner, Paradream...), ni tampoco la sección de compra-venta de material.

Para adquirir el fanzine podéis escribir a:

FKD FAN
José Manuel López
Calle Calders, 3 - 2º
08003 Barcelona
Tel. (93) 319 89 46

Freesoft Magazine 9

Después de algún tiempo sin salir una nueva publicación, nos llega este número correspondiente al mes de Julio/Agosto. En la editorial entendemos que Freesoft podría asociarse a I.C.M. pero aún no se ha llegado a un acuerdo mutuo.

Este número está dedicado especialmente al MSX en Brasil. En cuanto al comentario de software destaca el artículo sobre el Arma Mortal de majara Soft, aunque también comentan los brasileños Kick!Kick!Kick! y Street Fighter II.

Hacen un repaso a lo que será el nuevo Jupiter MPU Z-380, así como al Graphics 9000 y Moonsound OPL4. El precio del fanzine es de 3.500 liras y el de la suscripción (6 meses) de 20.000 liras. ■



I Reunión de Usuarios en Murcia

En el último momento hemos recibido un comunicado del grupo de MSX Spirit sobre la reunión de usuarios que tendrá lugar en Murcia. La fecha, el último fin de semana del mes de Septiembre, en Cartagena. El encuentro tendrá lugar en la Casa de la Juventud de Cartagena, que casualmente está a unos 400 metros de la nueva Estación de Autobuses de la localidad. La entrada será gratis, y habrá espacio para unos 7 u 8 stands, que tendrán un precio de 1.000 ptas. El local tiene aforo para unas 200 personas, y está bien equipado según los organizadores. Para recibir más información ponerse en contacto con:

Raúl González Fernández
c/. Jiménez de la Espada, 34 - 1ºA
30203 Cartagena (Murcia)
Tel. (968) 10 02 70

También nos comunican que ya ha salido el Nº2 de MSX Spirit, Especial Verano con 72 páginas, portada en color y con el correspondiente suplemento en disco. Su precio: 1.000 ptas. gastos de envío incluídos. Para adquirirlo escribir a:

Eustasio Viviente Acosta
c/. Jara Carrillo, 28
30740 San Pedro del Pinatar (Murcia)
Tel. (968) 18 20 06

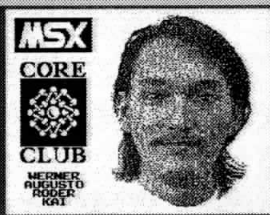
BBS MSX en Madrid

Cada vez las comunicaciones con modem están más de moda... casi todos ya saben lo que es Internet. En España también hay más BBS, aparte de NEXUS, que tienen área MSX, por lo que los usuarios pueden enviar mensajes y ficheros sobre el MSX via Fidonet. Sólo en Madrid ya nos encontramos con 6 BBS que tienen área MSX (hay muchas más), aunque os recomendamos que os conectéis a Hispania II, su Sysop, Efraim Sánchez, tiene además un MSX2+ Panasonic.

HISPANIA II BBS: (91) 663 63 37
ESPIRITU NAVIDEÑO BBS: (91) 693 02 76
CAMELOT BBS: (91) 501 26 52
LINEAS AEREAS I BBS: (91) 658 08 79
LINEAS AEREAS II BBS: (91) 658 21 77
ZRUSPA'S I BBS: (91) 413 84 23
ZRUSPA'S II BBS: (91) 413 92 90

MSX MIX

De Brasil nos llega esta nueva diskmagazine producida por el MSX Core Club, destinada a los usuarios de MSX1 y MSX2. No tiene nada de especial, simplemente tiene un menú en Basic y su contenido en basa en ficheros de texto (en portugués). Tan sólo en la introducción podemos observar unas digitalizaciones en screen 2, con imágenes de sus creadores.





Eso sí, la información puede ser interesante, especialmente para el público brasileño. Destacamos el programa TIF-DUMP, realizado en Basic, el cual permite pasar imágenes TIF de PC a Screen 2. Para ello es imprescindible retocar la imagen TIF en el PC, guardarla en blanco y negro (de lo contrario no se vería nada claro al pasarlo a screen 2) y con una resolución de 256x192. Sin duda un programa muy interesante para los usuarios de MSX1.

Este Club ahora está realizando un programa rapidísimo en ensamblador para convertir imágenes ".TGA" (formato Targa) al Screen 8 del MSX2.

Otros de los contenidos del disco es un curso de ensamblador (para principiantes). Un artículo sobre cómo adaptar disqueteras de 5,25" 1.2Mb de PC para MSX funcionando como de 360K y 720K (os recordamos que en Brasil se ha utilizado mucho el formato 5,25"), incluyendo esquema de los circuitos. Otro artículo explica cómo proteger los discos a la hora de enviarlos por correo, cómo preparalos, y los programas existentes para la comprobación de discos. También explican, con ejemplos incluídos, el funcionamiento del compresor/descompresor PMARC/PMEXT. Encontramos también un comentario sobre cómo jugar al F16 Fighting Falcon. En el disco también encontramos unos 25 cargadores para juegos MSX1/2. Y esto es el contenido del primer número de MSX MIX. ■

SD MESXES 4

También en el último momento, justo antes de cerrar la edición de este número, recibíamos el último número del fanzine mallorquín SD MESXES.

A pesar de su bajo precio, tan sólo 250 ptas, la dirección de la revista no está muy contenta con las ventas de la misma, por lo que en principio la periocidad de la revista pasaría a ser cuatrimestral, saldrían 4 números al año, coincidiendo con las futuras reuniones de usuarios, y se anuncia una subida de precio a partir de próximo número.

El número 4 que nos ocupa en esta ocasión tiene 52 páginas, y en él nos encontramos con algunas noticias importantes. Una de ellas es que los tres miembros de ABYSS (el holandés Rob van der Bragt, el belga Olivier Hustin y el francés Martial Benoit) estuvieron de vacaciones por Mallorca, y no dudaron en visitar, claro está, a nuestros amigos de SD Mesxes. Les presentaron el juego M-KID (versión 2+/TR, aunque habrá una para el V9990), el cual podría estar terminado para la feria de Zandvoort; Metal Limit, Audio Wave #3, Match Mania (un proyecto de juego al estilo del Majhong), un editor gráfico para el Graphics 9000 (aún no está terminado) y algunos proyectos más que Abyss tiene en mente realizar. Los comentarios de este número recaen sobre programas como 3D Studio (según SD Mesxes el programa no es gran cosa, y les ha defraudado bastante), Paradream, Retaliator, Enigma y el Compass (ensamblador de Compjoetania). También hacen un repaso (mini reportaje fotográfico) a lo que fue la feria de Tilburg 95, la reunión de Madrid, y como no, también la de Barcelona.

En la sección "Fanzines",comentan el contenido principal de la FKD FAN #10, MSX Spirit #1, Telebasic #3, Hnostar 31, MSX ICM #13, Lehenak #5, CHIP CHAT (Marzo y Mayo'95) y Power MSX #6.

En la sección "Coming Soon" nos comentan la voluntad y deseo de SD Mesxes en realizar un juego tipo RPG para Turbo R (ya han empezado a trabajar en él), así como la realización de alguna demo en los próximos meses (–Contáis con todo nuestro apoyo.–).

Para adquirir el fanzine escribir a:
Club Mesxes
c/.Manacor, 16 1º-1ª
07006 Palma de Mallorca
Baleares
Tel. (971) 46 17 13 Ramón (hijo)

The HNOSTAR News

MODPLAY 1.1 y PAINT 9000

Justo antes del cierre de la revista recibíamos de Sunrise Swiss la nueva versión del Mod Player para el Moonsound. Como algunos recordaréis, hasta ahora estaba disponible la versión 0.9, que no funcionaba nada bien en el Moonsound. Ahora hemos recibido la versión 1.1, que también tiene sus inconvenientes. Aunque aún no hemos podido probar "a tope" el ModPlay, ya le encontramos un inconveniente: no se pueden cargar ficheros MOD de más de 128K (mejor dicho, que una vez cargados no ocupen más de 128K de RAM), de lo contrario la música no sonará nada bien, podrá ir muy rápido, con samples cambiados, etc. En esta nueva versión los samples suenan bastante bien, la calidad es bastante buena, quizás mejor que con el ModPlayer de Xelasoft. Sin embargo, técnicamente el ModPlayer de Xelasoft es mucho mejor: permite mejorar la calidad teniendo 1 ó 2 Music Modules a parte del PCM del Turbo R, permite cargar samples de más de 128K sin problema, y tiene un acceso fácil para cargar los ficheros .MOD, eso sí, sólo sirve para Turbo R. Una solución para el ModPlay del Moonsound sería expandir el cartucho a 512K de SRAM. Sin embargo, este chip de Sony sale por más de 20.000 ptas (increíble, pero es el precio que nos dan).

También hemos recibido el editor gráfico PAINT 9000 desarrollado por Henrik Gilvad. No le hemos encontrado nada de especial comparado con otros programas similares, aunque tampoco hemos tenido ocasión de probarlo en profundidad. Eso sí, ya le hemos encontrado un fallo y además el Paint 9000 sólo sirve para utilizar con el ratón. Probando un poco el programa, podemos decir que trabaja en el modo Screen 7, y se pueden usar 16 colores, escogidos de una paleta de 32.768.

Los interesados en adquirir el ModPlay v.1.1 pueden enviarnos 100 ptas en sellos para gastos de envío y disquete. Igualmente para el Paint 9000, aunque éste de momento no es una versión definitiva, y seguramente tenga más fallos.

Por cierto, la nueva versión del programa FLI-Player se podrá encontrar en la Sunrise Magazine #17.

GFX9000 y MOONSOUND

Hasta la fecha el Club ya ha recibido todos los Graphics 9000 correspondientes a la segunda serie de unidades. Aquellos que se han quedado sin él, tendrán que esperar como mínimo hasta Noviembre. Sin embargo no hemos recibido los Moonsounds.

A partir de ahora todos aquellos que nos pidáis el Graphics 9000 o Moonsound se os enviará contra-reembolso nada más recibirlo (salvo que nos aviséis). Esta vez nos ha ocurrido tener aquí retenidos los Graphics 9000 porque no sabíamos si enviarlos contra-reembolso o no a sus propietarios. Como no todos tenéis teléfono, o dirección electrónica, mientras llega nuestra carta y respondéis... pasan unas semanas ... y nosotros tenemos que adelantar el dinero para pagar a Sunrise Swiss. Es decir, en cuanto recibamos los Moonsounds se os enviarán automáticamente contra-reembolso, salvo previo aviso por vuestra parte.

Nos han llegado noticias de última hora que nos comunican que no recibiremos todos los Moonsounds que habíamos solicitado ya que éstos se han agotado. Por ello, las personas que lo hayan solicitado hace sólo unas cuantas semanas, tendrán que esperar hasta Noviembre.

Además, hemos recibido noticias sobre el tema de las cajas para los Moonsounds y Graphics 9000. Bien, el caso es que las cajas se están produciendo en Holanda bajo encargo de Stitching Sunrise, pero al parecer la compañía que las está fabricando no es muy rápida. Se estima que podrán estar disponibles en la feria de Zanvoort.

Y hablando del GFX9000, en la sección "Tecno MSX" os comentábamos un fallo de este cartucho porque había que esperar cierto tiempo para encender el ordenador. Bien, existe otra forma de solucionar este problema y consiste en teclear desde el Basic la instrucción **OUT &H6F,0** y así los colores volverán a la normalidad. Esta instrucción ya se incluye en el cargador del Power Basic, pero sin embargo en las primeras versiones del Pic-View no se incluyó.

STICHTING SUNRISE

Parece ser que alguno de vosotros se ha "aventurado" a pedir los juegos, o mismo la diskmagazine,

que vende este grupo holandés (aún sabiendo que en nuestro Club los precios son más baratos ...). Esto puede ser un problema, porque Stichting Sunrise no envía nada a España, salvo a nosotros, y hubo gente que tenía pagada la Sunrise Subscription y no recibió nada de nada. Como nosotros no sabíamos quienes eran estas personas, éstas han esperado y esperado hasta recibir el software de nosotros. Por eso no hagáis vuestros pedidos directamente a Sunrise, ellos no os van a hacer ningún descuento, y lo que es peor de todo, no os van a enviar los programas, lo harán a nosotros (si se acuerdan) y posteriormente nosotros os los enviaríamos a vosotros.

INTERFACE ATA-IDE

Henrik Gilvad ya ha terminado el prototipo de este interface ATA IDE el cual incluye el DOS2. Sin embargo, el prototipo está siendo probado sin el DOS2. La velocidad de transferencia puede ser de 650Kb/seg. en un Turbo R a 28MHz. y de 910Kb/seg. en un Turbo R a 40MHz. Y en los MSX a 3.5MHz, la velocidad de transferencia se sitúa entre los 150 y 170Kb/seg. Estas son las cifras máximas, por lo que al incluirse el DOS2, pueden bajar un poco. En la Feria de Zandvoort se podrá ver este prototipo. La producción del interface será en el mes de Octubre, por lo tanto, no estará disponible hasta finales de ese mes.

AREA MSX EN FIDONET

Después de muchos intentos, meses de espera, y mucha paciencia, ¡por fin! hemos conseguido que nuestra única BBS local (EDI BBS) disponga desde finales de Agosto del área de correo MSX.

Hasta la fecha, el Club bajaba y subía correo a Nexus (y últimamente a Hispania II) únicamente los fines de semana. Por el momento parece ser que hay problemas para enviar correo a Nexus BBS (desde Hispania II u otras BBS con área MSX), a ver si ésto se soluciona (ya no es cosa nuestra, sino de los propios SySops). En Barcelona, Madrid, Granada, Sevilla, La Coruña, ... y ahora Santiago, hay BBS con correo MSX, y seguramente en más localidades. Ahora ya sabéis donde encontrarnos, en Fidonet MSX... y, como no, en Internet.

SUSCRIPCIÓN HNOSTAR '96

Hemos estando pensando que para el próximo año la única forma de obtener la revista sea mediante una Suscripción. Sin embargo esto aún no es definitivo, es sólo una idea y hasta final de año aún hay tiempo. Las causas que nos llevado a pensar en esta posibilidad son varias: por una parte, actualmente muchas veces la revista no se envía nada más terminarla porque la gente no se entera de que ya ha salido; otras veces envían el dinero y tenemos que investigar de quién es, lo cual nos lleva tiempo. Sin embargo, si todos estuvieran suscritos, sería más cómodo tanto para vosotros como para nosotros y nos ahorraríais un montón de tiempo. Además, al tener un número fijo, ya sabríamos el número exacto de revistas a imprimir y no tendráimos que volver a re-imprimir algunos números cuando se han agotado.

Por último, por favor, respetad el horario de llamadas: Llamar tardes de 15 a 21 horas. En esta franja horaria es más seguro localizarnos.■

compro vendo

VENDO el siguiente material: MSX1 philips VG-8020, Plotter Sony PRN C-41, Cartucho LOGO Philips, Cosmos SONY (cartucho) SidePack. Sistema DOS2 en cartucho. NMS 8280 de Philips. (El Genlocker es mejor que el del Amiga 2000) Ampliación 1Mb (tamaño cartucho Konami) Unos 200 discos con programas de todo tipo. Impresora NMS 1431. Casete Philips (valorado en 30.000 ptas.)
Todo por unas 100.000 ptas. Interesados contactar con: Enrique Ventura. Tel.(98) 569 93 51 (tienda) y (98) 569 91 90 (particular).

VENDO ordenadores MSX2 NMS8250 (2x 2DD) y Mitsubishi ML-G3 (2x2DD) ampliado a 256Kb. Regalo programas. Precia a convenir. Además, **COMPRO** ordenador Turbo R, así como FM-PAK. Interesados, contactar con: Maxi. Telf. (908) 54 24 81

VENDO SONY MSX2 HB-F9S por 17.000 ptas. También vendo controladora de discos para simple o doble cara, por 10.000 ptas. Además, **INTERCAMBIO/COMPRO** juegos de MSX2. También **BUSCO** instrucciones del programa RSC II. Contactar con:

Alfonso Domínguez
C/. Galicia nº8
21007 Huelva

VENDO teclado Music Module por 12.000 ptas. También vendo ampliación de 1Mb de RAM (precio a convenir). Interesados, contactar en el (91) 711 21 69 (Raúl Fernández).

VENDO el siguiente material: Unidad de discos SVI-707 con controladora y 100 discos de 5.25" con 600 juegos de MSX1 (10.000 ptas.), controladora de discos SONY HBK-30 para disqueteras de 3.5" de simple y doble densidad (10.000), cable de casete MSX (500), cable de impresora MSX (1.500), cable RGB 8-21 pins (1.500), ratón MSX marca Tornado (6.000), y los siguientes cartuchos (todos con cajas originales): Gryzor (3.500), Salamander (3.000), Garyuo King (2.000), Druid (2.000), Testament (2.000), Topple Zip (2.000). Y si lo compras todo, por sólo 35.000 ptas. Ponerse en contacto con:

Eloi Solá Terré
Apartado de Correos 14
25730 Artesa de Segre
(Lleida). Tel. (973) 40 01 25

VENDO ordenador MSX2 SONY F700-S con Turbo Disk más monitor F/V, más cables y programas, todo por 30.000 ptas. Además, vendo disquetera Mitsumi, más interface de disco externo (adaptado para cualquier disquetera PC del mercado) más 30 disquetes más casete doble velocidad SONY SDC-600, todo por 15.000 ptas. Preguntar por Paco (hijo): (96) 23 86 171.

VENDO cartuchos MSX: Knight Mare, Usas, Vampire Killer, Game Master y Penguin Adventure. Interesados, llamar al (93) 717 95 70, Iván (noches).

VENDO MSX2+, adaptador TV (SVI), discos, revistas, MSXDOS 2.20, por 60.000 ptas. Además, te amplío tu Music Module a 256Kb, por 4.600 ptas. Además, **COMPRO** MSX Turbo R GT. Interesados, contactar con:

Alejandro Fiego
C/. Gran Vía 987, 4º 4ª
08020 Barcelona.
Tel. (93) 308 08 24

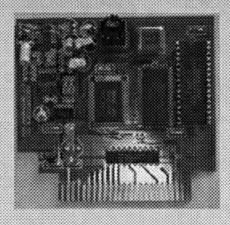
VENDO FM-Pac (8.000 ptas.), MSXDOS2 (4.000 ptas.), cartucho Aladin original (6.000 ptas.), cartucho RAM 512Kb (12.000 ptas.). Además, **COMPRO** cartuchos de RAM de 64K. Enviar ofertas a: (Los gastos de envío no están incluidos)

Alberto Valverde
PL 18
02621 Espoo 62
(Finlandia)

VENDO Interface SCSI MK (Bert), para MSX2, así como expansor de 4 slots de L. Padial. Interesados, llamar al (921) 57 70 18 y preguntar por Santiago Herrero.

VENDO MSX2 (Philips NMS 8220) más 40 juegos, más casete, por 12.500 ptas. También vendo un MSX1 (SONY 64K) más 20 juegos, más libros, más casete, por 10.000 ptas. También ofrezco Consola NASA con 2 pistolas, por 3.500 ptas. Interesados, contactar con:

José García de las Bayonas
Urb. Nueva Cartagena
30310 Mulhacén 10, 1º B
(Murcia)
Tel. (968) 51 65 53 (mañanas)



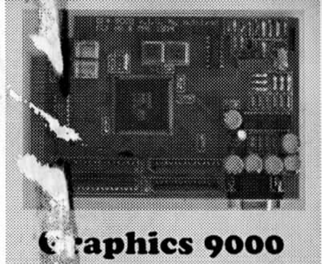
Moonsound

35.000 ptas.



APARTADO DE CORREOS 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA - LA CORUÑA
☎ (981) 80 72 93

Para envíos contrarrembolso,
sumar **300 ptas.** para gastos de envío.



Graphics 9000

40.000 ptas.

Nuevo Interface SCSI (MSX 2/2+ y Turbo R)	**16.000**
FM Stereo PAK	**12.000**
MSX-DOS 2.20	**5.000**
Expansión 1Mb	**20.000**
Expansión 2Mb	**27.000**
Expansión 4Mb	**40.000**
Interface escáner	**10.000**
Escáner	**12.000**
Interface + Escáner	**20.000**
Plumillas Plotter	**1.100**
Expansor 4 slots (ACVS)	**11.500**
Expansor 4 Slots (Gouda)	**21.500**
Tarjeta COVOX	**3.500**
V9958	**8.000**
Teac 720 Kb	**12.000**
Moonsound*	**35.000**
Graphics 9000*	**40.000**
Camiseta Club Hnostar	**1.200**

(*) En Noviembre, nuevas series.

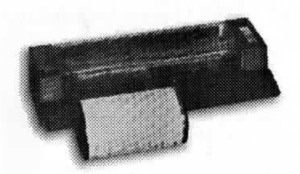
OFERTA

Interface SCSI MSX2 (Gouda) 15.000

MoonBlaster	**3250**
Bozo's Big Adventure	**1500**
Pumpkin Adventure II	**3000**
Giana Sisters	**2250**
MB Music disk #2	**1125**
The Witch's Revenge	**3000**
Blade Lords	**3000**
Retaliator	**3000**
SCREEN 11 Designer	**3000**
Arma Mortal	**1200**
Cytron	**1650**
Black Cyclon	**1650**
Aladin (sólo placa) + manual	**7000**
PCM Tracker (T-R) + manual	**2000**
Not Again!	**1500**
Eggbert (Fony) con manual	**2000**
The Shrines of Enigma (1DD)	**2100**
Akin (2x2DD)	**2600**
MIPS (desensamblador)	**500**
Zone Terra (Turbo R)	**2400**
Modedit 1.0 (TR)	**1600**
ModPlay 1.2 (TR)	**1200**
XGU 1 (Utilidad de video)	**750**
XGU2 (Utilidad de video)	**750**
SME 3.0 (Editor musical)	**2000**
Double Dragon (MSX1 ROM)	**4000**
Super Boy 3 (MSX1 ROM)	**4000**

Plotter PNR C41

Impresora SONY Plotter PRN C41. 4 colores. Plumillas intercambiables. Con embalaje original y todos los accesorios. Casi sin estrenar.



10.000 ptas.

MSX2 Philips VG8235

Ordenador MSX2, 128Kb RAM, 128Kb VRAM, unidad simple cara. Dos slots. Salidas RF, Monitor y RGB.



25.000 ptas.

Casetes MSX1

Casetes de MSX1 y 2. Con caja y manuales originales. Se hacen precios especiales con grandes pedidos.



desde 100 ptas.